ESPECIAL

Carmageddon

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA

EXTRA MICROMANÍA Número 35

Preparado para arrasar

Guía práctica

▶ Todos los trucos, coches y pilotos, para alcanzar la victoria final

▶ Todas las claves para conseguir la máxima puntuación en todos los circuitos

MICRO manía

HOBBY PRESS

Sumario

Los niveles

Por delante te esperan treinta y seis niveles repletos de acción, objetos, trampas, enemigos y... peatones.
¿Quién puede resistirse a descubrir todos los trucos que encierra cada uno? ¿Quién puede reprimir la tentación y el placer de pisar el acelerador en el momento adecuado? (ya sabéis lo que queremos decir...). Todos los recorridos "destripados" –¡qué expresión tan adecuada!– de arriba a abajo para que no se te escape nada... ni nadie, claro.

Los coches

Pero, ¿de verdad creías que con once miserables vehículos podíamos tener bastante para "limpiar" la ciudad?
Bueno, conociendo todos sus íntimos secretos quizá, pero... si añadimos los veintinueve coches extra, con la posibilidad de ir robando alguno que otro y aumentando todo el potencial destructivo personalizado, zurrando la badana a los enemigos, o de paso llevándonos por delante alguna que otra vaca... bien, la cosa mejora, ¿o no? Entonces, no hay duda, tú eres de los nuestros. Y, ya sabes, los chicos malos siempre van donde quieren.

Objetos especiales

Cuanto más, mejor. O, dicho de otro modo, siempre existe un método más sencillo de lo que piensas, de hacer más daño. Investiga aquí y encuentra el objeto necesario para arrasar más y mejor. Sí, son muchos, pero eso es lo bueno al fin y al cabo, ¿no? Busca, compara y no encontrarás nada mejor.

Trucos y Splat Pack

Bien, sí, es cierto. De todos modos, siempre existe un método mucho más sencillo de hacer las cosas. Si no te importa que te llamen tramposo, entonces mira estos códigos.
Pero la diversión no tiene por qué acabar tan pronto. ¿Qué tal más circuitos y niveles? Sí, y más peatones. O sea, el «Splat Pack».

Con
esta guía conseguiréis dominar «Carmageddon». En primer lugar, os ofrecemos cada uno de los niveles detallado al máximo. Vuestra tarea consistirá en pasar por cada uno de los puntos de control, explorando una vuelta en cada una de las 36 pistas de «Carmageddon», y aquí encontraréis los métodos básicos para sobrevivir en un viaje por cada una de ellas sin terminar empotrado contra un muro. También conseguiréis cualquier otra información de utilidad, como objetos a recoger, bonificaciones y acrobacias posibles. ¡Qué buenos somos contigo!

También hemos hecho un repaso al vehículo y al conductor, y encontraréis una breve descripción acerca de cada conductor y su medio de transporte preferido, incluyendo los 11 coches que podéis robar en el juego y los otros 19 vehículos a manos del resto de los conductores, todos ellos accesibles con los trucos. Además tenéis una lista de cada objeto con bonificación que puedas recoger a lo largo del juego, incluyendo una breve descripción de sus efectos, ya sirvan para algo o resulten ser un rollazo.

Pero como no todo el mundo podrá estar a gusto, os describimos todos los trucos para aquellos inútiles sacos de escoria que esconden la cabeza, y que pueden consultar esta sección que incluye la primera serie de códigos para trucos de «Carmageddon», y así hacer que su triste existencia sea más rica y satisfactoria...

Carmageddon

NIVEL 1

Maim Street

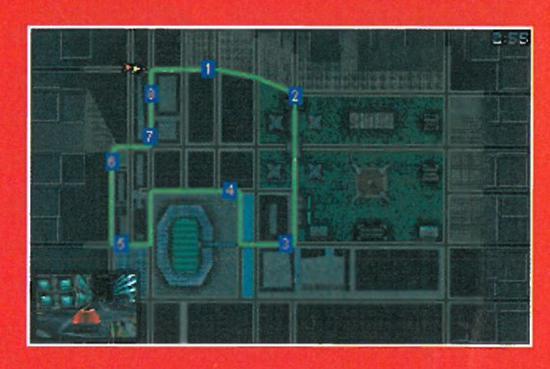
Tipo: Ciudad, Distrito de Negocios

Ranking mínimo: 99

Número de Peatones: 527

Longitud: 2.87 Millas (4.61 Km.)

Vueltas: 3

Cuidado con los coches aparcados, los choques fuertes te destrozarán si tu blindaje está mal. Ahora sólo tienes que seguir estos pasos al pasar cada Punto de Control:

PC 1: Está chupado. Sigue la carretera y trata de cargarte a todos los que puedas por el camino.

PC 2: Ten cuidado con la curva cerrada a la derecha justo al pasar la pantalla de vídeo gigante. Si no frenas a tiempo, podrías tener un mal accidente. Aquí está el Punto de Control.

PC 3: Toma la primera a la derecha pasado el Punto de Control 2. Cuando llegues al primer cruce, colócate a la derecha para subir la rampa y aterrizar sobre el tejado del edificio de enfrente. Encontrarás un montón de objetos. Para regresar al recorrido, utiliza el mapa. (CONSEJO: en el mapa verás un objeto cuadrado de gran tamaño a la derecha de los Puntos de Control 2 y 3. Se trata de un pequeño anfiteatro hundido en el suelo. Atrae a alguien hacia el interior y destrúyelo con ayuda del Amplificador de Daños que hay cerca).

PC 4: Cruza el puente y sigue de frente hasta entrar de cabeza en el gran partido de Fútbol Americano. Cárgate a todos y consigue mucha pasta. Cerca de las porterías hay objetos que podrás recoger.

PC 5: Después del Punto de Control 4, deberás tener cuidado con las curvas en 90 grados. Cuando alcances el Punto de Control 5, abandona la carretera y entra en el aparcamiento de coches para matar a todo el mundo.

PC 6: Pisa a fondo en la larga recta. Frena antes de llegar a la curva cerrada a la derecha que hay en la bajada. Deberás bajar bastante la velocidad si no quieres echar a volar.

PC 7: Sigue las flechas. Hay un buen número de callejones por las cercanías, y entrando en ellos encontrarás mucha mercancía.

PC 8: ... Y de nuevo en la línea de salida, para que continúes con tu destrozo.



NIVEL 2

Carnicería en la Costa

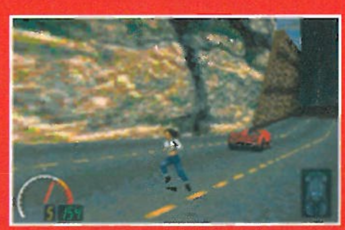
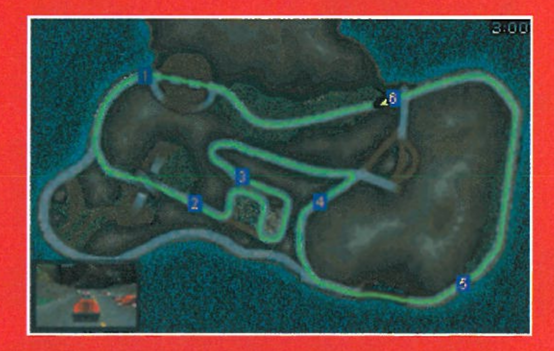
Tipo: Carretera en Escenario Litoral

Ranking mínimo: 99

Número de Peatones: 229

Longitud: 5.97 Millas (9.6 Km.)

Vueltas: 2

Se trata de un recorrido largo y complicado, pero con unas vistas preciosas (aaah...). Ya sabes, sigue los siguientes pasos para ganar:

PC 1: Conduce montaña abajo, atropellando todas las vacas que puedas. Cuando llegues al puente en ruinas, tendrás dos posibilidades. Puedes saltar el puente –retrocede un buen tramo para coger velocidad y pisa fuerte el acelerador– o usar las rampas junto a él. Si el salto no te sale bien, también puedes usar las rampas para regresar sobre la carretera. Hay algunas vacas y peatones, de modo que si caes, aún puedes hacer una pequeña masacre.

PC 2: Sigue despacio por el siguiente tramo hasta que veas el rizo más adelante. Entonces pisa a fondo y conduce por el centro. Si no lo haces así, te caerás. Los gallinas pueden usar la rampa de salto como alternativa.

PC 3: Continúa por el tramo con curvas, saliendo de la carretera para matar vacas, cuando quieras.

PC 4: Sigue por las sinuosas carreteras después del Punto de Control 3, pero disminuye la velocidad cuando llegues a la cima de la montaña, si no lo haces, saldrás volando en lugar de tomar la curva.

PC 5: Despacio hasta el puente en ruinas. Es bastante estrecho y falta el piso en ambos extremos, de modo que tendrás que pasar rápido. Si caes al agua, no te desesperes, ya que podrás encontrar muchos objetos que puedes llegar a recoger.

PC 6: Sigue por la carretera costera con cuidado en los tramos sin vallas laterales; caer al mar te haría perder créditos. Debes saber que tirar a un oponente al mar significará cargártelo instantáneamente. Desafortunadamente esto no te proporcionará créditos.

NIVEL 3





Carrera Sobre Hielo

Tipo: Estación de Esquí.

Ranking mínimo: 99

Número de Peatones: 516

Longitud: 1.8 Millas (2.9 Km.)

Vueltas: 4

Aquí hay cientos de felices turistas pidiendo a gritos ser descuartizados. Ve primero a por los que no te guste su abrigo...

PC 1: Dale un poco de caña en la recta inicial, pero frena antes de chocar contra el muro sólido y grande. Para pasar la esquina, tira del freno de mano y gira a la izquierda con un trompo. Entra en el cementerio para encontrar objetos y peatones.

PC 2: Después del cementerio hay una larga recta seguida de una curva cerrada hacia la izquierda. Disminuye la velocidad inmediatamente o te saldrás y caerás en una zona de minas. Las minas suponen una excelente y rápida manera de reducir a tus oponentes más potentes a chatarra, incluso a ti mismo, de manera que tira ahí a todos los que puedas. De la carretera principal parten dos rampas inclinadas que conducen al sistema de alcantarillado. Entra con el coche en los túneles –con cuidado de no caer en las zonas inundadas– y recoge todos los objetos que puedas. La mayoría son tiempo extra, pero también hay un par de objetos que te proporcionan Habilidad Submarina.

PC 3: Ignora la carretera durante un rato y monta una juerga matando a gente por todo el pueblo. Aplasta a todos los que puedas y regresa a la carretera principal. En ella también hay algunos peatones. Si te pierdes, usa el mapa. Al final del pueblo, disminuye la velocidad o tira del freno de mano girando a la izquierda con un trompo. A continuación, acelera fuerte en la larga recta hasta la cumbre y pasa por –o posiblemente sobre– el último Punto de Control del circuito.



NIVEL 4





Valle de la Muerte

Tipo: Ciudad Minera

Ranking mínimo: 96

Número de Peatones: 498

Longitud: 1.8 Millas (2.9 Km.)

Vueltas: 3

Si quieres pasar por todos los Puntos de Control, más vale que no te caigas del nivel superior porque tardarás un buen rato en encontrar el camino de vuelta. Si embargo, hay montones de peatones y objetos que recoger en los niveles inferiores.

PC 1: La carrera comienza con una larga recta, aprovecha. Frena antes de la curva cerrada a la izquierda. Si quieres eliminar a los otros coches, empújales por el borde hacia abajo. Así será más fácil causar daño. Explora los niveles inferiores utilizando los túneles –encontrarás policías, peatones y objetos de varios tipos que puedes recoger–. Si deseas regresar a la carrera, podrás encontrar varias rampas estrechas que suben al nivel de la calle. Si te pierdes, ya sabes: usa el mapa.

PC 2: Sigue la carretera con cuidado de no caer. Los botes verdes contienen tiempo extra.

PC 3: Corre por la polvorienta recta que sigue y toma la curva a la izquierda. A continuación pasa todas las curvas hasta el Punto de Control 3.

PC 4: Sigue y más adelante sal de la carretera por el camino de tierra que verás. Conduce por la derecha y toma la rampa de salto a toda velocidad para conseguir una Bonificación por Acrobacia.

Si te encontraras en la zona desértica que hay fuera de la carretera –tras una acrobacia intencionada o no–, ten cuidado con el campo de minas. Éstas pueden usarse también para deshacerte de tus contrincantes –consulta Carrera Sobre Hielo–.

Hacia el Noroeste hay muchos y muy variados objetos para recoger; la mayoría son tiempo extra, pero hay uno en particular para Congelar Oponentes. Úsalo y diviértete como un enano.

NIVEL 5

Parada en la Mina

Tipo: Complejo Minero.

Ranking mínimo: 93

Número de Peatones: 581

Longitud: 1.59 Millas (2.56 Km.)

Vueltas: 5





Con muchas curvas, aunque divertido. Aprovecha la oportunidad para destrozar al resto de los corredores contra los muros siempre que puedas.

PC 1: Aplasta todo lo que puedas al comienzo y continúa matando a todos los trabajadores que te encuentres por el camino. Podrás obtener bonificación especial si lanzas un bolardo por los aires y te cargas a alguien –esto ocurre en todas las pistas y con cualquier objeto que puedas embestir–.
No vayas demasiado rápido ya que el recorrido tiene muchas curvas.
Las latas con el signo "?" pueden contener cosas buenas o cosas malas, por tanto recógelas a tu riesgo.
Donde la carretera se divide en dos, toma cualquiera de las rutas, ambas conducen a la misma cámara.
Pasa por el Punto de Control. Si eres un sádico con deseo de muerte, tira a alguien abajo y recoge la lata roja sobre el puente que contiene la Modalidad Pinball. Si caes abajo, hay un túnel que lleva de vuelta arriba. Ten cuidado con el coche de policía.

PC 2: Lo que tienes que recordar simplemente son los pasos hasta aquí. No gires de forma demasiado brusca en la zona inundada cerca del segundo Punto de Control, podrías volcar.
Si pierdes los otros coches, consulta el mapa. Puedes estar seguro de que esos bastardos no se quedarán cerca del recorrido "oficial". A menudo podrás encontrarlos atascados en el agua en una cámara que se encuentra al Este en el mapa. Para sacarles tendrás que empujarles o conducir sin rumbo fijo, mirando el mapa de vez en cuando. Finalmente, saldrán.



NIVEL 6

Degradación Industrial

Tipo: Reprocesador de Océano Ácido

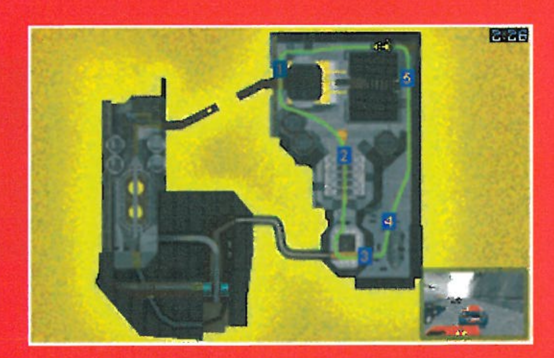
Ranking mínimo: 90

Número de Peatones: 248

Longitud: 1.2 Millas (1.93 Km.)

Vueltas: 5





Magnachem contaminó el océano con ácido, de forma que ahora están tratando de resolver este problema con su gigantesco Reprocesador de Océanos. Trata de no caer sobre los productos químicos, estropearías la pintura tan bonita de tu coche...

PC 1: Mata a todos los obreros que hay cerca de la línea de salida, antes de pasar los ventiladores con cuidado. Sigue las flechas. Ten cuidado de no caer en el estanque de ácido, no hay nada de provecho ahí.

PC 2: Tras pasar el Punto de Control 1, sigue el recorrido. Hay muchos peatones a ambos lados del Punto de Control 2, tómate tu tiempo en cargártelos de la forma más horrible para obtener mayores bonificaciones.

PC 3: Después del Punto de Control 2, pasa con cuidado por entre las máquinas y cajas, o rodeándolas, aplastando a los peatones que encuentres de camino. Conduce por la izquierda para tomar la rampa de salto y aterrizar sobre un contenedor obteniendo así tiempo extra. A continuación, toma una curva cerrada a la izquierda y pasa por el Punto de Control.

PC 4: Después del Punto de Control 3 entrarás en una zona donde hay muchos cajones grandes y más peatones. Cárgatelos a todos para obtener puntos y tiempo. Pasa por el Punto de Control y entra con cuidado por la estrecha abertura.

PC 5: Baja la larga recta a toda velocidad tras pasar por el Punto de Control 4 y derecho contra el muro para subirlo y así obtener una Bonificación por Acrobacia, si tienes suerte. Después, continúa con el recorrido. El Reprocesador es grande y repleto de bonificaciones, de forma que eres libre para explorar el resto. Embestir coches hacia el océano de ácido los elimina instantáneamente –pero no te concede créditos ni tiempo–.

NIVEL 7

Avda. de las Atrocidades

Tipo: Alrededores de la Ciudad

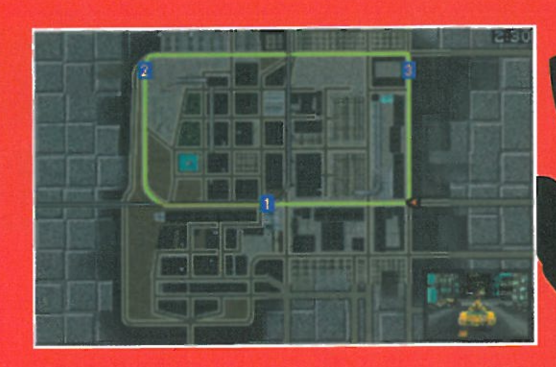
Ranking mínimo: 87

Número de Peatones: 594

Longitud: 3.1 Millas (4.99 Km.)

Vueltas: 4





Cualquiera que haya jugado con la versión de demostración de «Carmageddon» se encontrará en este recorrido como pez en el agua, el mapa es el mismo, aunque la ruta que se toma es diferente. Éste es un recorrido de alta velocidad con pocos peligros pero con muchos peatones con quienes divertirse.

PC 1: Conduce por el tramo inicial tan rápido como te lo permita el extraordinario y poderoso motor de tu vehículo. Cuando alcances el Punto de Control, piensa en bajar la velocidad un poco, de otro modo probablemente acabarías empotrado en la ventana de la oficina de alguien.

PC 2: Después de sobrevivir –o evitar– el choque contra el edificio, sigue la carretera de circunvalación alrededor de la ciudad, ganando velocidad en el tramo Oeste. Baja la velocidad para el segundo Punto de Control.

PC 3: Otra recta muy larga, aunque tiene una subida hacia la mitad de su recorrido. No vayas demasiado rápido porque saldrás volando y terminarás empotrado contra el cartel de "Metro Link". Justo antes de alcanzar la curva a la derecha previa al Punto de Control 3, tira del freno de mano derrapando hacia la derecha, arrastrando de lado a todos los peatones y acumulando buenas bonificaciones. Baja por la siguiente recta más corta antes de volver a comenzar...

Puedes completar una vuelta de este recorrido en un tiempo récord, pero con ello no ganarás créditos. Hay bonos sobre el tejado de algunos de los edificios, explora todas las calles de la ciudad y encontrarás rampas para conseguir llegar a los tejados. Salta de un edificio a otro con el fin de encontrar más peatones que desparramar y objetos por doquier para recoger.



NIVEL 8

Niebla

Tipo: Carrera en Escenario Litoral

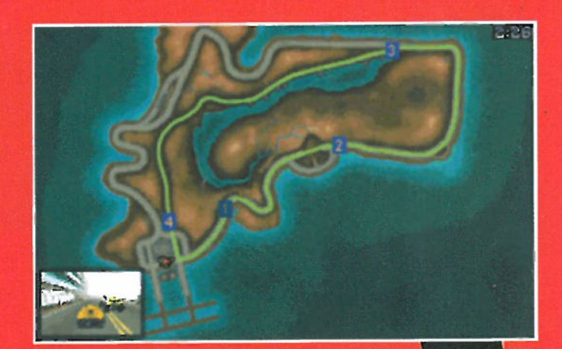
Ranking mínimo: 84

Número de Peatones: 423

Longitud: 3.28 Millas (5.28 Km.)

Vueltas: 3





Es un día de niebla en Dusty Trails. Tu visión se verá menguada, así que conduce con cuidado.

PC 1: Desde el comienzo, acelera en la cuesta arriba. Si estás situado detrás de alguien, intenta lanzarlo contra o por encima de las vallas laterales. El Punto de Control está situado sobre la cima de la montaña.

PC 2: Sigue la sinuosa carretera. Verás un objeto misterioso a la derecha, recógelo y esperemos que merezca la pena... Continúa ascendiendo y recoge las bonificaciones de tiempo amontonadas al borde de la pista. Toma las cerradas curvas y prepárate para otra acrobacia. Para pasar puedes saltar por el puente o tomar la ruta para cobardicas bajando por la rampa a la derecha.

PC 3: No subas demasiado rápido por las cuestas o aparecerás en el mar. Cuando llegues a los coches aparcados, recoge los objetos y mata a la gente que veas. Después, continúa hacia arriba DESPACIO y encontrarás una curva muy cerrada a la izquierda. Toma esta curva y pasa por el Punto de Control 3.

PC 4: Pasa por los túneles a toda velocidad conduciendo por un lateral para cargarte a todos los peatones que puedas. También podrás coger tiempo extra. Cuando veas la indicación de "curva peligrosa a la izquierda" en el techo, cambia al lado izquierdo y baja la velocidad. Toma la rampa, a continuación regresa al borde del túnel para aplastar los peatones y alcanzar el último Punto de Control. Cuidado con la curva a la izquierda que viene a continuación.

NIVEL 9

Más Frío

Tipo: Estación de Esquí.

Ranking mínimo: 81

Número de Peatones: 511

Longitud: 1.46 Millas (2.35 Km.)

Vueltas: 4





Tómalo con tranquilidad o terminarás empotrado contra un muro...

PC 1: Baja la cuesta con cuidado y derrapa por la curva a la derecha. Tendrás la oportunidad de ganar velocidad a lo largo de la recta, después hay otra curva a la derecha seguida del primer Punto de Control.

PC 2: Después del Punto de Control, hay una recta muy corta y después una curva a la izquierda. Si sientes necesidad de sangre, puedes explorar el pueblo. Consulta el mapa y atraviesa por el centro como atajo. Si sigues la carretera –tío aburrido– rueda a baja velocidad, ya que encontrarás bastantes curvas de 90 grados. Si te pasas con ellas, terminarás en el infame campo de minas. Acelera en la recta Este, pero frena antes de la curva de 90 grados a la derecha o te estrellarás contra la Gran Cosa de Hormigón (Big Concrete Thing ™).

PC 3: Sigue por la recta de hielo a toda velocidad, deteniéndote para satisfacer tu sed de sangre, si quieres. Tira del freno de mano con toda tu fuerza y gira a la derecha cuando llegues a la última casa para pasar por el Punto de Control 3.

PC 4: Curva cerrada a la izquierda después del Punto de Control, a continuación una recta moderadamente larga, seguido de una curva cerrada a la derecha. Si quieres, cárgate a todos los feos del pueblo y continúa a toda velocidad por la recta. Cuando veas o escuches a las vacas a tu derecha, reduce rápidamente la velocidad y considera virar hacia allí. El último Punto de Control está justo a la vuelta de esta esquina.

En este recorrido tipo Estación de Esquí podrás encontrar objetos para recoger sobre los montículos de nieve y sobre el tejado de edificios, así que ya sabes lo que tienes que hacer si quieres recogerlos.



NIVEL 10

Borrando Arizona

Tipo: Ciudad Minera

Ranking mínimo: 78

Número de Peatones: 500

Longitud: 1.95 Millas (3.14 Km.)

Vueltas: 4





Cae la tarde en Arizona, y todos pasean de regreso a sus hogares...

PC 1: Aprovecha la larga recta –queremos decir "a toda velocidad" para aquellos que no entienden–. De forma alternativa, conduce con cuidado y masacra cualquier peatón que se cruce.

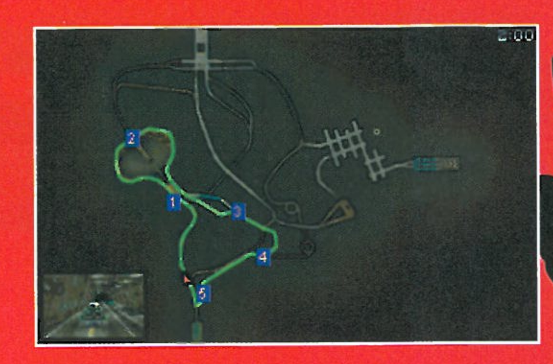
PC 2: Baja la rampa, pero gira a la izquierda –la parte de fuera– de las señales indicadoras. Encontrarás tiempo extra y un objeto para Congelar al Oponente. Navega con cuidado por las minas si quieres chulear. Si eres un tipo duro, pisa a fondo y comprueba cuánto tiempo puedes mantener tu coche en el aire por las explosiones. Sólo tienes que estar atento a la curva a la derecha del final. Sube la rampa y pasa por el Punto de Control 2.

PC 3: ¡Cuidado! Mantén tu coche sobre la calzada y no saltes por el borde, porque de lo contrario... Mata a todos los peatones y toma la curva de 90 grados a la derecha. Corre a toda velocidad por la recta y derrapa de lado en el cruce para llevarte por delante a toda la gente que puedas. Disminuye la velocidad al pasar por el Punto de Control y entrar en la pirámide.

PC 4: Dentro, el recorrido sigue por la izquierda, pero puedes masacrar gente conduciendo por cualquiera de las entradas. Tan sólo ten cuidado de no perderte. No te molestes en recoger los objetos que hay en el interior de la pirámide, la mayoría te perjudicarán más que ayudarte –especialmente el "Rebota Rebota" de las narices–. Sigue las flechas para salir de la pirámide y alcanzar el último Punto de Control.

NIVEL 11





Profundidad 600 Pies

Tipo: Complejo Minero
Ranking mínimo: 75
Número de Peatones: 618
Longitud: 2.29 Millas (3.68 Km.)
Vueltas: 2

Vamos otra vez bajo tierra..., utiliza la misma táctica que antes de Aplastar contra el Muro.

PC 1: ¡Comienza el rock & roll! Aprovecha de la estrechez del túnel, y lárgate a toda velocidad. Cuando la pista se ensancha antes de la zona inundada, sigue por tu izquierda para recoger objetos que te proporcionarán Habilidad Submarina. Coge uno antes de entrar en el líquido elemento. El Punto de Control se encuentra al otro lado.

PC 2: Conduce en zigzag, pero con cuidado de no caerte. Hay montones de peatones en ambos lados del túnel y podrás cogerlos –si eres bueno–. Otra forma de hacerlo consiste en atropellar a toda la gente de un lado y después la del otro.

PC 3: En el tramo sin barrera mantén el coche en la izquierda totalmente. Esto evitará que te caigas. Cuando salgas del siguiente túnel, disminuye la velocidad. Si crees que puedes tener suerte, intenta escalar la estrecha viga que encontrarás a tu derecha y recoge los objetos que encuentres. Después, continúa tu camino. Cuando llegues a la bifurcación, la izquierda te llevará al agua (¡ejem!) y la derecha hacia una sección "con peligrosos salientes", así que ten cuidado.

PC 4: Aquí verás un gran número de flechas que te muestran el camino. Síguelas. Conduce por un lado para degollar a los inocentes –¿de qué?–.

PC 5: Cuidado con los raíles, fácilmente podrías quedar atascado o volcar. Conduce en zigzag para coger a los peatones, o quédate en un lado para cargarte unos cuantos. Ten cuidado con el ángulo con que cruzas los raíles. Sigue los tramos hasta el siguiente Punto de Control pero cuidado con la curva cerrada.



NIVEL 12





Destrozar el Centro

Tipo: Dto. Comercial de la Ciudad
Ranking mínimo: 72
Número de Peatones: 5330
Longitud: 1.95 Millas (3.14 Km.)
Vueltas: 4

Ha llegado el momento de salir de compras. No te olvides de los cupones regalo...

PC 1: Pisa a fondo. Cuando llegues al camino de tierra, sitúate a la derecha y disminuye la velocidad para embolsarte un Maximizador de Daños. A continuación sube la montaña. Cuanto más rápido vayas, más tiempo permanecerás en el aire. Ten cuidado de no caer fuera del mapa. Toma rápidamente la curva a la izquierda, sigue la recta, pero sal de la carretera por la izquierda hacia la plaza donde podrás recoger tiempo extra e Invulnerabilidad. El Punto de Control se encuentra al final de la calle adyacente.

PC 2: ¡Guay! Una montaña grande. Aquí seguramente vas a volar. Esperamos que, sin embargo, aterrices sobre tus ruedas. A la izquierda encontrarás peatones y objetos misteriosos, cógelos. Continúa por la recta, pero ten cuidado con la curva de 90 grados que hay a la derecha. Se tarda en llegar más de lo que parece; ahora, abandona la carretera y tuerce a la derecha entre los edificios. Acelera y tira del freno de mano para hacer un trompo de 180 grados por la esquina. Ya estás en el complejo comercial... ya sabes lo que tienes que hacer. El Punto de Control es una puerta por la que tienes que pasar.

PC 3: Gira a la derecha dentro del centro para escapar. Mata a todos los que encuentres y sal por la esquina más alejadaque hay. Aquí también encontrarás un objeto misterioso, cógelo y regresa a la carretera.
Sigue por la recta y gira en la esquina –baja por la avenida desde la esquina para recoger los objetos que haya–. El Punto de Control 3 está justo a la vuelta de esta esquina hacia la izquierda.

NIVEL 13

Gritando al Sol

Tipo: Parque Nacional

Ranking mínimo: 69

Número de Peatones: 517

Longitud: 4.19 Millas (6.74 Km.)

Vueltas: 3





Difícil, con curvas y mucho calor. Pásalo bien.

PC 1: Tan pronto como comiences, sitúate al lado derecho de la carretera para aplastar a la masa de gente. Toma con cuidado la curva a la izquierda y pasa por el Punto de Control.

PC 2: Montaña abajo. Cuando llegues al puente sitúate a la izquierda para pasar el primer agujero, después cambia rápidamente para pasar el siguiente –gira a la derecha justo antes de llegar al túnel para cargarte a los peatones–. Entra en el túnel y tira de frente a toda velocidad o tuerce a la derecha donde están los bolardos para ir a la playa. Disfruta un rato y después regresa al recorrido. Cuando llegues al Punto de Control, disminuye la velocidad o muere.

PC 3: Continúa despacio y seguro. La carretera serpentea un poco así que ten cuidado. Si te caes, de todos modos hay una rampa para volver arriba.

PC 4: Continúa con cuidado y sin caer al mar. Gira a la izquierda a la altura de las indicaciones para llegar al Punto de Control y a la playa.

PC 5: Conduce por la playa y baja por la pendiente. Entra por el canal de la izquierda y continúa situado por la izquierda. Cuando salgas, gira a la izquierda. Pasa por debajo del precipicio hacia la izquierda de las rampas. Continúa hacia la izquierda, pero disminuye la velocidad antes de estrellarte contra el muro. Cárgate a las vacas y después escala la montaña. Sitúate en un borde para matarlos a todos, pero conduce despacio para mantenerte arriba. Cuidado con la curva de 180 grados. Para completar la vuelta, pasa por el Punto de Control.



NIVEL 14

Magnachem Mayhem

Tipo: Reproc. de Océano Ácido

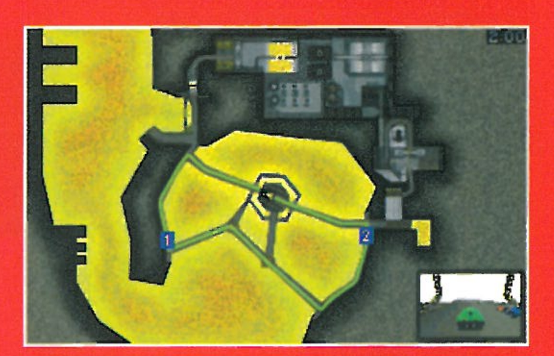
Ranking mínimo: 66

Número de Peatones: 297

Longitud: 1.73 Millas (2.78 Km.)

Vueltas: 5





Bienvenido de vuelta al patio de juegos de Magnachem, donde la ciencia nunca descansa... hasta que la cubras con la huella de tus neumáticos. En esta pista hay muchos objetos difíciles de alcanzar; para recogerlos todos, son accesibles mediante las rampas de salto. Realiza varias pruebas para encontrar las velocidades y trayectorias adecuadas según los distintos tipos de vehículos. Ninguno de los saltos es fácil.

PC 1: Conduce por el centro y mantén tu coche ahí. Centro y centro, ¿queda claro? Derrapa en la curva hacia la izquierda y lanza cualquier coche que te moleste al ácido. Después de la siguiente curva suave a la izquierda conduce por la derecha para tomar una rampa y coger algunos objetos. Si metes la pata, vuelve e inténtalo de nuevo o pasa y sigue. Después, enseguida está el Punto de Control.

PC 2: Toma la curva cerrada a la izquierda. Utiliza el Freno de Mano Instantáneo si logras cogerlo mediante la rampa de salto. Baja a toda velocidad por la plataforma, pero alejado del borde. Si te queda algo del Freno de Mano Instantáneo, úsalo para ayudarte a tomar la curva cerrada hacia la derecha. En la zona donde están los contenedores encontrarás un montón de obreros en trajes químicos. Cárgatelos a todos para obtener créditos y tiempo. Continúa a lo largo de las plataformas y frena para entrar en la curva a la izquierda. Sigue por la rampa de salto, y si lo haces bien, podrás embolsarte un Rayo Electro-Bastard Peatonal de 30 segundos –no es fácil–. Este trasto tan bonito te permitirá cargarte a los peatones a distancia proporcionándote unas buenas bonificaciones. Pasa por el Punto de Control, gira a la izquierda y salta por la rampa aprovechando la oportunidad de recoger algunos objetos más.

NIVEL 15

En los Muelles

Tipo: Complejo Portuario

Número de Peatones: 401

Longitud: 4.16 Millas (6.7 Km.)

Vueltas: 4





Ha oscurecido en Dusty Trails, y los dueños de los barcos regresan a casa con expresión alegre en sus caras..., ya sabes lo que tienes que hacer...

PC 1: Después de la línea de salida, sobre el lado derecho encontrarás tiempo extra. Toma la primera curva para llegar al primer Punto de Control. ¡Chupado!

PC 2: Cuidado con la montaña, aplica el consejo habitual de "despacio o al agua". Toma la curva cerrada a la derecha y permanece sobre el lado derecho para cargarte a montones de peatones. Continúa hacia delante y en el lado derecho. Llegarás al Punto de Control después de pasar los edificios altos.

PC 3: Hay una curva suave a la izquierda. Mantén el coche sobre el lado izquierdo para obtener tiempo extra. Después, gira por la siguiente esquina y comienza la función. Toma rápidamente la curva a la derecha para entrar en el complejo portuario. Ignora las indicaciones por el momento y explora cada rincón de los muelles donde podrás encontrar cantidad de objetos y peatones. Abandona el complejo por la otra salida Norte-Sur para llegar al Punto de Control después de recorrer una corta distancia.

PC 4: Entra en los túneles. Conduce por la derecha para obtener las bonificaciones de tiempo, después cambia al lado izquierdo para coger más. Vuelve a cambiar al lado derecho para recoger un objeto misterioso. Continúa por la derecha lo que queda de túnel y obtendrás más tiempo extra. Cuando veas que te acercas al final del túnel, pon los dos pies sobre el freno y prepárate para entrar en una curva de 180 grados. Sube la cuesta por el lado izquierdo y podrás recoger tiempo extra. Finalmente llegarás al último Punto de Control.



NIVEL 16

A Mitad de Camino hacia el Infierno

Tipo: Complejo Minero

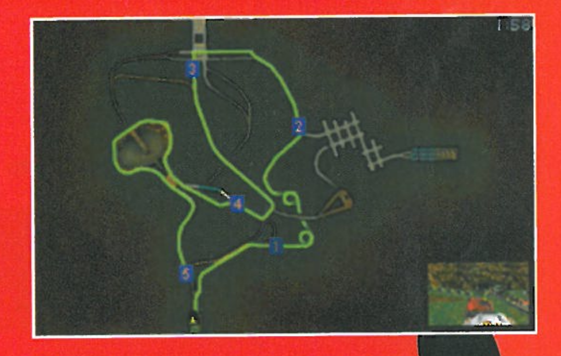
Ranking mínimo: 60

Número de Peatones: 610

Longitud: 4.7 Millas (7.56 Km.)

Vueltas: 1





¡Agárrate fuerte! Sólo hay una vuelta, pero es larga...

PC 1: El inicio está situado en una zona abierta ideal para seguir tus instintos de demolición. Cuando hayas acabado, entra por el túnel abierto y síguelo. Fácil.

PC 2: Conduce por la izquierda y prepárate para el estrechamiento. Consigue la primera posición. Si otro corredor se queda atascado, necesitarás otra ruta. Pasado el tramo estrecho, quédate a la derecha descendiendo por la espiral. Después hay un pequeño salto por encima de una viga y otra montaña. Desciende y sigue por la segunda espiral hacia abajo. Acelera por la recta que viene a continuación y prepárate para entrar en la curva cerrada a la izquierda antes de llegar al Punto de Control.

PC 3: Conduce por la izquierda para evitar las rocas, después cambia a la derecha para evitar las otras. Cuando llegues a la cima, sigue las indicaciones que conducen al túnel correcto. Desembocarás en una zona abierta, continúa y gira a la izquierda en el momento adecuado.

PC 4: Ahora te encontrarás en un túnel más ancho. Síguelo y acelera hacia la próxima subida conduciendo por el centro para evitar los salientes laterales. Al llegar arriba gira a la derecha, coge el tiempo extra y toma el otro desvío a la derecha. Pasa el Punto de Control.

PC 5: Toma cualquier dirección. La ruta de la derecha te conducirá hacia una zona inundada y la de la izquierda por un tramo más fácil –en la sala contigua, hay objetos que puedes recoger sobre la estrecha viga–. Sigue adelante. Conduce sobre la derecha para evitar caer. Disminuye la velocidad al tomar las curvas más cerradas. Continúa y conduce DE FRENTE por todo el CENTRO del agua. Hacia tu izquierda y a toda velocidad por el último tramo.

NIVEL 17

Acción Industrial

Tipo: Reproc. de Océano Ácido

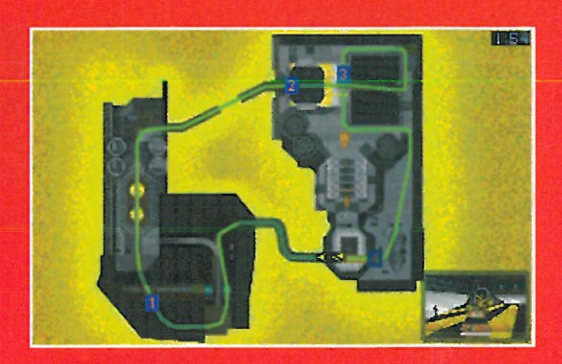
Ranking mínimo: 57

Número de Peatones: 160

Longitud: 2.3 Millas (3.7 Km.)

Vueltas: 4





Si eres un manta con los saltos grandes, ni se te ocurra intentarlo en este recorrido...

PC 1: Pisa a fondo por el túnel. Prepárate para virar a la izquierda a la salida. Recoge todos los objetos esparcidos por el área. Sube por las cuestas, y gira a la derecha entrando en otro túnel. Síguelo hacia la derecha y pasa el Punto de Control.

PC 2: A la máxima velocidad y en línea recta pasa por el Punto de Control 1. Si lo haces bien, saltarás y aterrizarás en el siguiente túnel. Si no es así, es que eres un basurilla. Recupérate e inténtalo de nuevo. Baja las pendientes y encontrarás varios objetos, incluyendo la Modalidad Pinball. Sigue recto de frente por el puente estrecho –si caes en el ácido, sigue las indicaciones amarillas sobre el suelo para escapar–. Suponiendo que sobrevivas al puente, sigue de frente hasta girar de bruscamente a la derecha y conduce hasta el siguiente puente en ruinas. Mantén la velocidad y sitúate a un lado del centro, porque encontrarás un agujero justo antes de las rampas. No será fácil, así que prepárate para intentarlo varias veces. Desciende por el otro lado para pasar por el Punto de Control.

PC 3: Tírate por el borde y sigue recto, girando a la izquierda en el momento adecuado. El Punto de Control 3 está cerca de los tubos.

PC 4: Sigue las flechas. Cuidado con la curva cerrada a la derecha que te conducirá a una calle estrecha. Ahí a toda velocidad. Evitando los contenedores y maquinaria, corre de frente a toda velocidad hasta que veas el Punto de Control a tu derecha. ¡Guau!



NIVEL 18

Atropello en Wall Street

Tipo: Dto. Financiero de la Ciudad

Ranking mínimo: 54

Número de Peatones: 602

Longitud: 4.07 Millas (6.55 Km.)

Vueltas: 5





¡Aplasta ejecutivos a cambio de premios en metálico!

PC 1: Aprovecha la larga recta del comienzo –¿qué queremos decir? ¡PISA A FONDO!– y sitúate a la derecha para evitar el embarazoso trance de perderte la "perversión" más mínima sobre la pista, justo después de las bonificaciones de tiempo.

PC 2: Sigue rápido hasta el luminoso de neón "Café" a mano izquierda. Cuando lo veas, prepárate para tomar el desvío a la izquierda enseguida. Entre los Puntos de Control 2 y 3 hay dos buenas rectas y unas cuantas curvas de 90 grados. Pero seguro que prefieres cargarte a la gente, ¿no? Cuando regreses a la carrera, ten cuidado de no subir demasiado rápido las cuestas porque podrías estrellarte contra el edificio debajo del cual se encuentra el Punto de Control 3.

PC 4: Hay un desvío cerrado a la derecha debajo del edificio, ten mucho cuidado. Después de eso, pisa a fondo durante un buen tramo, o marcha un poco más despacio y aplasta a toda la gente que anda por la calle y que te dará bonificaciones importantes. Cuidado con la curva cerrada a la izquierda al final. Cuando la hayas pasado, písale otra vez y frena antes de la siguiente curva de 90 grados. Acelera en la recta para pasar el Punto de Control 4, y prepárate para tomar el desvío a la izquierda para colocarte de nuevo en la primera calle.

NIVEL 19

Terror en las Pistas

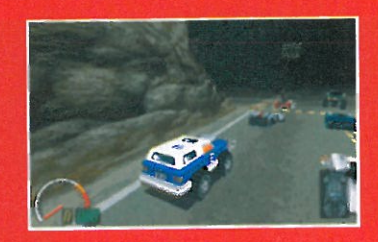
Tipo: Parque Nacional

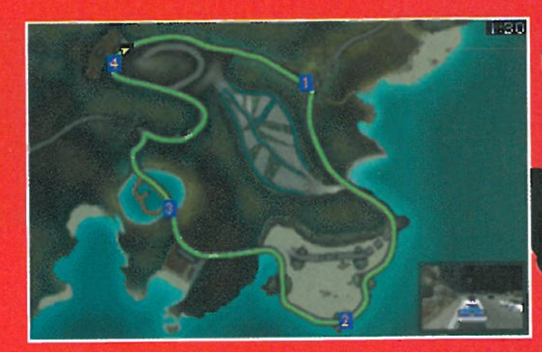
Ranking mínimo: 51

Número de Peatones: 516

Longitud: 4.16 Millas (6.69 Km.)

Vueltas: 3





Si conduces suficientemente rápido, puedes tirar las palmeras. Lo cual es divertido.

PC 1: Los límites de tiempo comienzan a estrecharse, de manera que es mejor que provoques los mayores destrozos que puedas. No bajes de la montaña demasiado rápido o terminarás perdido. Existe un camino de vuelta a arriba, pero es complicado. Es más fácil pulsar "Recobrar" –"Recover", sin embargo hay un montón de vacas allí abajo...–. Desuella cuantos peatones puedas de camino al Punto de Control, necesitarás el tiempo.

PC 2: Encontrarás tiempo extra en los huecos que hay cerca del Punto de Control 1. Recógelos todos y después sigue las flechas, cargándote peatones por el camino. Intenta no salir volando por encima de las barreras hacia el mar. Cuidado con el policía que hay cerca y sigue por las curvas del túnel. Intenta no caerte.

PC 3: Continúa el tramo de curvas... Entra en el largo túnel y toma el segundo desvío a la izquierda para salir hacia la playa. Cuando estés satisfecho con tu carnicería, regresa al túnel y pasa por el Punto de Control.

PC 4: En el malecón, conduce por la izquierda para evitar el primer agujero, después cambia a la derecha para evitar el siguiente. Sube por la montaña, conduciendo por los lados para llevarte por delante el máximo número de personas posible. Tira del Freno de Mano a tope y gira en la esquina quedándote en el lado izquierdo durante el siguiente tramo, matarás a más gente. Continúa y sigue la carretera por la curva gradual hasta alcanzar el último Punto de Control.



NIVEL 20

Roswell que Termina Bien

Tipo: Ciudad Minera

Ranking mínimo: 48

Número de Peatones: 453

Longitud:

Vueltas: 4





Ha llegado la hora de pasar por encima de Mulder y Scully y descubrir los secretos que aquí se esconden...

PC 1: Comenzarás con una agradable y larga recta con dos curvas muy rápidas al final.

PC 2: ¡No tan rápido! Hay un desvío a la derecha un poco más adelante. Después de esta esquina presta atención para mantener tu vehículo sobre la pista o ¡BOOM!, terminarás en un campo de minas. Aquí dispones de una encantadora y larga recta, haz uso de ella. Cuando veas un coche aparcado en un cruce, empieza a disminuir la velocidad. El Punto de Control se encuentra doblando esta esquina en un camino de tierra.

PC 3: Sigue de frente aplastando cualquier peatón que se ponga en tu camino. Cuidado con los pequeños cambios de dirección cuando llegues a las carreteras "de verdad" otra vez. Cuando llegues, aminora y prepárate para otras tres curvas sucesivas. Antes de pasar por el Punto de Control aplasta a los viejecitos y a los Rastas.

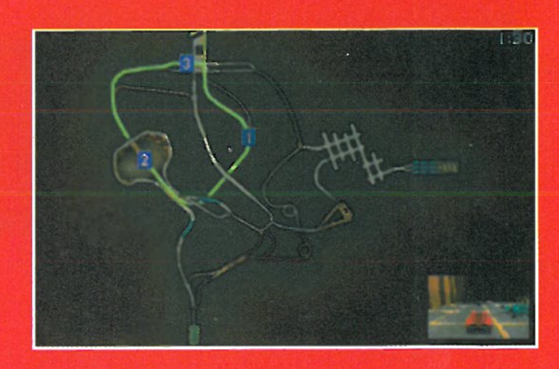
PC 4: Sube a la pirámide. A continuación abúrrete en la bajada por el otro lado o satisface tu curiosidad dejándote caer por uno de los agujeros que encontrarás en el tejado. Localiza algo raro en su interior. Da miedo –si te dejas caer por el agujero central del tejado, aterrizarás en algo–. A continuación, escapa a través de la puerta con el equipo de ascenso amarillo antes que la policía comience a sacudirte el polvo de manera abusiva. Sigue las indicaciones hasta la rampa que te conducirá de nuevo hasta el nivel de calle. Gira a la izquierda para pasar el Punto de Control y completar una vuelta.

NIVEL 21

Dardos de Terror

Tipo: Complejo Minero
Ranking mínimo: 45
Número de Peatones: 609
Longitud: 2 Millas (3.2 Km.)
Vueltas: 3





Tic, tac, tic... las cosas comienzan a ponerse cada vez más y más difíciles.

PC 1: Destrózalo todo en la primera sala para conseguir tiempo. Lo necesitarás créeme. Si los otros coches se marchan, la tentación de aniquilarte normalmente será demasiado fuerte para ignorarla, de modo que prepara algunas defensas para cuando regresen. Si tienes problemas, hay un montón de peatones en la siguiente sala. Cuando tengas unos cuantos minutos en el reloj, sigue las flechas que te indican la bajada por la pendiente llena de baches.

PC 2: Toma la rampa de la izquierda e ignora el resto. Sigue de frente esquivando las columnas. Conduce en zigzag para alcanzar a los peatones. Al entrar en la zona más ancha, pisa a fondo al llegar a la cima de la montaña y consigue las bonificaciones. Sigue las vías del tren hasta que pases el Punto de Control.

PC 3: Abandona las vías y entra en el área despejada. A lo largo de los bordes Este y Oeste de esta cámara encontrarás muchos bonos de tiempo, y un par de objetos misteriosos también. Cuando los consigas todos y hayas causado suficiente devastación entre los obreros, regresa al centro para encontrar el túnel donde se supone que debes entrar. Conduce por un lado para degollar a más trabajadores y sigue la carretera. No encontrarás ninguna curva particularmente cerrada en todo este tramo final, así que disfruta del paseo. Aplasta cualquier oponente que te moleste contra la pared. Frena un poco para pasar por el Punto de Control o saldrás volando por donde no debes y puede que te pierdas un poco.



NIVEL 22

Basura a Toda Velocidad

Tipo: Alrededores de la Ciudad
Ranking mínimo: 42
Número de Peatones: 592
Longitud: 3.77 Millas (6.06 Km.)
Vueltas: 4





Abróchate bien el cinturón de seguridad porque la travesía va a ser más compleja de lo habitual...

PC 1: Usa el mapa y sigue de frente hasta el cruce en la esquina Noreste. Elimina a cuantos peatones puedas y consigue tiempo. A continuación, dirígete hacia el Oeste. A mano izquierda encontrarás una gran zona de servicios. Para obtener algunas golosinas, sube la rampa a velocidad "razonable" y aterriza sobre unos pequeños edificios. Continúa hacia el Oeste hasta llegar al Punto de Control.

PC 2: Gana velocidad a lo largo de la recta. Al pie de la montaña hay un desvío hacia la izquierda, justo antes de una larga recta. Antes de alcanzar el Punto de Control 2, aminora y colócate a la izquierda para conseguir unos cuantos objetos.

PC 3: Suponiendo que tengas un montón de tiempo disponible acumulado, abandona la carretera y trepa por la fuerte pendiente. Dirígete hacia el edificio con aspecto descuidado –justo a la derecha del cartel "Metro Link"–. Sube por él y sigue las flechas. Utiliza las rampas de salto para ir de un tejado a otro. Cuando alcances un tejado que hay sin rampas, acelera desde el punto donde aterrizaste para saltar una distancia más corta. Continúa y mantén el coche a la izquierda para recoger una gran cantidad de objetos y bonificaciones. ¡Guau! Déjate caer cuando hayas acabado y encuentra el Punto de Control 3 con ayuda del mapa, siempre útil.

PC 4: Después del Punto de Control 3 encontrarás un giro gradual de 90 grados en un desvío a la izquierda antes de seguir por un corto tramo recto tras el cual hay otro desvío a la derecha. Después de esto habrá otro breve tramo recto. No vayas demasiado rápido o te la pegarás contra las señales y saldrás volando del mapa.
Toma la siguiente a la izquierda derrapando y alcanzarás el último Punto de Control. Conduce por el centro y recoge dos valiosos objetos.

NIVEL 23

Reino del Ácido

Tipo: Reproc. de Océano Ácido

Ranking mínimo: 39

Número de Peatones: 265

Longitud: 2.46 Millas (3.96 Km.)

Vueltas: 5





PC 1: Conduce bastante despacio hasta la pendiente, después toma las curvas con cuidado durante el descenso. Destroza el resto de los coches para ganar tiempo extra.

PC 2: Gira a la izquierda al llegar al Punto de Control y entrarás en una sala. Conduce hasta el final y da media vuelta. A tu derecha encontrarás una rampa grande. Sube despacio por ella –a unas 30-40 Mph–, en línea recta –no resultará fácil, normalmente tendrás un poli pegado a tu trasero llegado en este punto– para aterrizar sobre los contenedores y embolsarte algunas cosillas. Si no logras hacerlo, regresa al recorrido. Salta al foso y conduce a través de las aberturas. Después, sal por el otro lado y mantén el coche a la derecha para aplastar a los peatones y pasar por el Punto de Control.

PC 3: Dobla las esquinas. Conduce marcha atrás hacia el bañó de ácido –el coche es menos probable que vuelque–. Recoge el objeto que te proporcionará Habilidad Submarina junto a la señal y márchate a través de las aberturas. Sube despacio por la otra pendiente y abandona el baño. Pasa por debajo del arco y entra en el túnel cuando alcances la cascada, atraviésala. Asciende por la pendiente y mantén el vehículo en el centro.

PC 4: ¡Curva cerrada a la izquierda! Colócate en el centro para evitar caer –si te caes, sigue el estrecho camino asfaltado hasta que encuentres la rampa de subida–. Se trata de un largo tramo que no es del todo recto. También encontrarás un pequeño desvío a la izquierda al final. Disminuye la velocidad llegando a la montaña. Gira a la izquierda y conduce por el medio para esquivar las columnas –atraviesa la zona anegada para ser el primero en matar–. A continuación, gira a la derecha en la cima para pasar el Punto de Control.



NIVEL 24

Cosecha de Autoestopistas

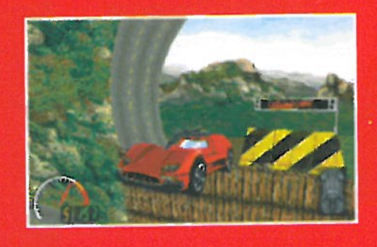
Tipo: Parque Nacional

Ranking mínimo: 36

Número de Peatones: 243

Longitud: 3.91 Millas (6.29 Km.)

Vueltas: 3





PC 1: Empuja a todos los que te molesten –por ejemplo, Don Dumpster, Heinz Faust– al mar directamente. Colócate a la izquierda para conseguir tres bonificaciones de tiempo. A continuación, conduce por el medio para coger un Mega-Turbo. ¡Guauuuuuu! Quédate a la izquierda otra vez para obtener más tiempo y algunas vacas. Después de las vacas, disminuye la velocidad para pillar un montón de peatones y tomar un desvío de 180 grados.

PC 2: Ascendiendo. Conduce de un lado a otro para atropellar a todos los peatones. Cuando te encuentres con la vaca, frena y prepárate para girar a la izquierda –detrás de las señales indicadoras se esconden objetos misteriosos–. Mantén la derecha y toma la rampa a velocidad moderada, mirando levemente hacia la derecha, para aterrizar sobre el borde y embolsarte algo de mercancía, incluyendo Freno de Mano Instantáneo y el infame Rayo Electro-Bastard. Déjate caer cuando estés listo y continúa pendiente abajo, manteniendo el coche a la derecha para alcanzar a las vacas. Pasa la zona de curvas para llegar al Punto de Control.

PC 3: (Gira a la derecha entre los árboles y encontrarás unas cuantas vacas y peatones). Sigue de frente, pero prepárate para tomar el desvío de la derecha. Colócate a la izquierda y entra en la pista de tierra cuando lo indiquen las señales. Cárgate a las vacas y esquiva la atención del poli BASTARD. Sigue a toda velocidad por la recta, pero gira a la derecha antes del rizo y sube la rampa de salto por el centro como alternativa.

PC 4: Sigue el camino embarrado hacia arriba y encontrarás la carretera de nuevo. No gires a la derecha, te encontrarías un poli. Tira a la izquierda, pasa el Punto de Control por el carril derecho y consigue un objeto misterioso. Continúa por ese carril y recogerás un bono de tiempo.

NIVEL 25

Ciudad Masacre

Tipo: Dto. Financiero de la Ciudad

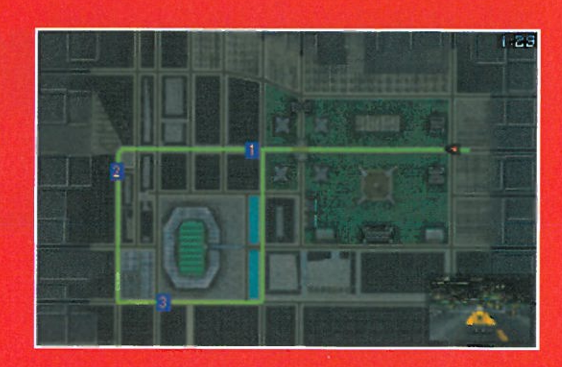
Ranking mínimo: 33

Número de Peatones: 576

Longitud: 2.79 Millas (4.49 Km.)

Vueltas: 5





Bienvenido de vuelta a la gran ciudad. Sal ahí y pinta la ciudad de rojo con entrañas, sesos e intestinos... ¡Matar más, siiii, siiii!

PC 1: Pisa a fondo en la recta –o atrae a alguien hacia el ruedo que hay a la izquierda y destrózale con el Maximizador de Daños Acme que conseguiste– y disminuye la velocidad cuando divises los edificios de frente. Después de pasar por debajo de algunos edificios, colócate a la derecha de la carretera sobre la hierba, pero sigue en la misma dirección. Deberías llegar a una rampa y aterrizar sobre un tejado donde conseguir montones de tiempo extra y otras mercancías, incluyendo la pesadilla Hot Rod. Recoge todo y déjate caer pasando por el Punto de Control 1.

PC 2: Bajando la pendiente, conduce por la acera para matar más. Regresa al asfalto en los cruces, algunos necios idiotas siempre se quedan de pie en mitad de la calle. Acelera en la recta y en la pendiente hacia arriba. Gira rápidamente a la izquierda cuando alcances la cima y llegarás al Punto de Control.

PC 3: ...Y una larga recta con una curva de 90 grados al final. Cuidado –sonido de coche estrellándose contra la ventana de una oficina a toda velocidad– Ejem... El resto de las vueltas describen un cuadrado mucho más perfecto, así que corre lo más veloz que puedas, o sal a explorar. Lo que tú quieras. Si estás desesperado por tiempo y dinero, usa el mapa para encontrar el estadio..., encontrarás los jugadores de siempre dentro, y una gran masa de gente fuera.



NIVEL 26

Una Gran Mina

Tipo: Complejo Minero

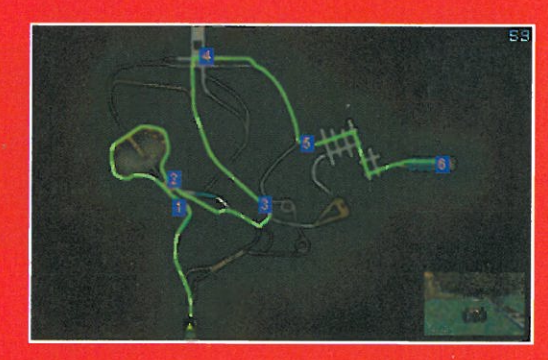
Ranking mínimo: 30

Número de Peatones: 613

Longitud: 4.08 Millas (6.56 Km.)

Vueltas: 1





Seguro que lo es...

PC 1: Lleva a cabo el destrozo de siempre al inicio para conseguir tiempo. Entra en el túnel y colócate a la izquierda. Cuando la calzada se ensancha, recoge un objeto que te proporcionará Habilidad Submarina y que encontrarás en las latas blancas. Pasa por el agua para llegar al Punto de Control.

PC 2: Acelera al llegar al policía. Conduce por los laterales para llevarte gente por delante. Donde desaparece el muro de la derecha, gira a la derecha tras recoger el segundo bono de tiempo y podrás coger algunos objetos –otra columna...–. Continúa de frente. No te acerques demasiado a la derecha o caerás. Donde empieza el muro de la derecha de nuevo, colócate a la izquierda y podrás recoger un objeto. Sigue igual y llegarás al Punto de Control –inténtalo con otra columna para coger más objetos–.

PC 3: Sigue por la derecha en la bifurcación para pasar inadvertido ante el Oficial Gitface. Continúa hasta alcanzar las dos desviaciones a la izquierda casi una detrás de la otra. Justo después está el Punto de Control.

PC 4: Sigue el túnel que describe una curva hacia la derecha –sólo podrás llegar a alcanzar las bonificaciones con coches pequeños– y colócate a la derecha a partir del momento en que las paredes aparecen arenosas. Sube por la cuesta a buen ritmo y sigue las indicaciones hasta el Punto de Control.

PC 5: Despacio ahora, hay muchos baches. Esquiva las zonas rocosas –o empuja a los otros coches hacia ellas–.

PC 6: Pisa fuerte y tira del freno de mano justo antes de alcanzar el final de la calle cortada. Pisa a fondo de nuevo y gira a la izquierda cuando otra pared se aproxime... Sal pitando y colócate a la izquierda. Disminuye la velocidad en el tramo que hay estrecho y junta los pies para evitar el agua –los otros corredores acabarán normalmente en el líquido elemento–.

NIVEL 27

Slalom de Diversión

Tipo: Estación de Esquí

Ranking mínimo: 27

Número de Peatones: 509

Longitud: 3.78 Millas (6.08 Km.)

Vueltas: 4





Hora de coger pista...

PC 1: El cronómetro será más estricto a partir de ahora. ¡Mariquita! Destroza los demás coches lo más que puedas –utiliza un coche fuerte– rueda por encima de los peatones y vuela sobre la pendiente hasta encontrar la carretera. Sigue recto y desvíate a la derecha enseguida. Llegarás al Punto de Control y después gira a la derecha.

PC 2: Sigue por el tramo helado –sal de la carretera por la izquierda para cargarte a unos cuantos paletos primero– y baja la pendiente hasta el barranco. Lánzate contra los demás coches si andas escaso de tiempo. Atropella a los polis que están alineados y colócate a la derecha de los bolardos. Alcanza el punto del control al final y media vuelta... –este ruedo será un buen lugar para destrozar coches–.

PC 3: Regresa sobre tus pasos por el otro lado. Cuidado con la curva a la derecha y acelera, esquivando las minas y los bolardos. Gira a la izquierda y sube por la pendiente que hay al fondo. Desparrama las tripas de los inocentes y acelera por la carretera helada –asciende por la ladera rocosa de la derecha para conseguir bonos de tiempo–. Frena cuando veas que te acercas al Punto de Control.

PC 4: Mata a todo el mundo en el cementerio. Sigue por la carretera nevada sin patinar, gira a la derecha sobre la montaña cuando veas las indicaciones. Colócate entre los bolardos y minas para alcanzar el Punto de Control.

PC 5: Gira a la izquierda para regresar a la carretera. Otra vez a la izquierda al final y prepárate para girar bruscamente a la derecha y entrar en el alcantarillado. Conduce por el centro y frena al llegar al colector verde para obtener bonificaciones. Sigue las flechas. En el Punto de Control, recoge todos los bonos que hay sobre el andén.

PC 6: Gira a la izquierda en el siguiente túnel. Conduce por el centro del colector y podrás recoger más golosinas. Asciende por la ladera y quédate sobre la zona nevada a la izquierda de la carretera para recoger más objetos. Inmediatamente después, disminuye la velocidad para tomar el desvío a la izquierda antes de la última recta.



NIVEL 28

Horror Sublime

Tipo: Distrito Comercial

Ranking mínimo: 24

Número de Peatones: 404

Longitud: 1.54 Millas (2.47 Km.)

Vueltas: 6





Muy puñetero. No se te ocurra, repito, no se te ocurra caer de los tejados si persigues los Puntos de Control.

PC 1: Conduce por el centro, CENTRO. Después de cruzar el puente, colócate ligeramente a la izquierda y podrás coger un Freno de Mano Instantáneo. Sube por la raquítica rampa y usa el freno de mano justo antes de llegar arriba. Menos mal que tienes el cinturón bien abrochado, si no fuera por eso abrías saltado a través del parabrisas y tres millas por encima de los tejados. Conduce despacio al doblar la esquina a la derecha y gana velocidad en la recta. Toma la rampa y realiza un giro cerrado a la derecha cuando aterrices. Sube la rampa gigante por el centro y a gran velocidad para aterrizar sobre el siguiente edificio. Pasa el Punto de Control por el centro exacto a toda velocidad...

PC 2: ...Para saltar lo suficiente. Cuando aterrices salta con los dos pies sobre el freno para no caerte. Toma la siguiente rampa y gira a la derecha cuando aterrices preparándote así para otro gran salto. Sigue de frente y pasa por el centro mismo del Punto de Control para regresar al inicio. ¡Guau! Si te caes, sólo existe una manera de regresar arriba y es una faena. Sigue de frente hacia el cruce que hay al fondo a la izquierda de la ruta "oficial" que señala el mapa. Sube por la estructura metálica a mano derecha a bastante velocidad de forma que con suerte aterrices sobre el tejado. Si vas demasiado rápido, te pasarás. Demasiado lento y no tendrás suficiente velocidad para volar –es mucho más fácil pulsar "Recobrar"–.

NIVEL 29

En la Fábrica

Tipo: Reproc. de Océano Ácido

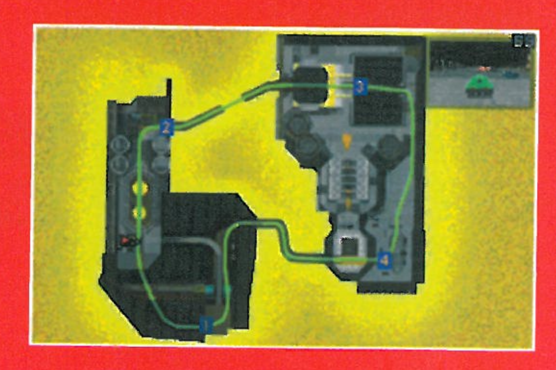
Ranking mínimo: 21

Número de Peatones: 148

Longitud: 2.08 Millas (3.35 Km.)

Vueltas: 6





Éste es el último tramo en un reprocesador de océano ácido. El fin está a la vista.

PC 1: Sigue de frente subiendo la pendiente, pero disminuye la velocidad a medida que alcances la cima o te pasarás el desvío. Puede ser divertido, aunque realmente hay poco de valor allí abajo. Toma el desvío de la derecha y acelera para tomar las rampas. El Punto de Control se encuentra a tu derecha.

PC 2: Este túnel debería serte familiar... conduce rápido para saltar. Sigue por el segundo túnel y al salir entra derecho en el estrecho puente. Cuando hayas pasado esto encontrarás varios objetos cerca de los contenedores incluyendo el horrible Hot Rod. Sigue por la zona a rayas hasta el Punto de Control 2.

PC 3: Cruza el puente a toda velocidad –esto te sonará familiar... gritos cómo "¡Aaaargh! ¡Mierda! ¡Co...!" etc.–. Conduce a un lado del centro para esquivar un gran agujero y realizar el salto. Aplasta a los peatones al otro lado y ten cuidado con el poli –si caes al ácido, PUEDES regresar arriba siguiendo el camino asfaltado–. Coge los bonos grandes que hay en los barriles verdes y sal del túnel después del grupo de peatones para llegar al Punto de Control.

PC 4: Desvío a la derecha al final de la pendiente. Conduce por la izquierda para entrar en el callejón –acelera porque seguramente el policía te habrá seguido–. Cuando llegues al área abierta, colócate ligeramente a la izquierda del centro para tomar una rampa de salto. Si estás correctamente orientado podrás aterrizar sobre un contenedor y recoger los objetos que allí hay. Después del mencionado contenedor, conduce por la derecha para llegar al Punto de Control.



NIVEL 30

Seascythe

Tipo: Recorrido Oceánico

Ranking mínimo: 18

Número de Peatones: 400

Longitud: 4.01 Millas (6.45 Km.)

Vueltas: 5





Aquí es donde verdaderamente empiezan tus problemas...

PC 1: Encontrarás bonos de tiempo sobre las rocas de la derecha. Tendrás que aplicar las reglas de siempre: ¡NO DEMASIADO RÁPIDO O ACABARÁS EN EL MAR! Tira al poli por encima de la barrera, si puedes. Sigue la carretera por la derecha para matar a gente y obtener bonificaciones. Alcanza el Punto de Control.

PC 2: Conduce sobre las zonas rocosas para conseguir bonos. Entra en el apartadero –ojo con el poli– para conseguir algunos objetos más y matar a otros cuantos. Quédate por la izquierda cuando regreses a la carretera y cogerás bonificaciones. Cuando llegues al puente, salta o toma la rampa que hay junto a él. Atropella a los peatones que hay cerca con los bloques y consigue así mejor puntuación.

PC 3: Sube la pendiente que tienes a la derecha para coger dos bonificaciones de tiempo, después cambia a la izquierda para coger dos más. A continuación, quédate a la derecha mientras recorres la curva a la izquierda. Conduce sobre el tramo de tierra y recoge los objetos que veas. Al fondo, ten cuidado con la curva cerrada a la derecha –sigue y vira al lado contrario sobre los muelles para conseguir más bonos–.

PC 4: Toma la subida a la derecha de nuevo y conseguirás más tiempo. A la derecha tendrás un gran grupo de peatones. Aplástalos y continúa hacia arriba, recorriendo las curvas. Mata a todos los peatones que hay en los márgenes.

PC 5: Destroza la gasolinera. Encontrarás algunas bonificaciones junto a la cabina de teléfono azul. Baja despacio por el siguiente barranco y lleva a cabo tu mayor matanza. Encontrarás dos objetos a la izquierda y dos más a la derecha. Después de eso, es todo fácil –si te queda tiempo, da la vuelta y entra en los túneles donde podrás recoger más cosas–.

NIVEL 31

Tormenta del Desierto

Tipo: Ciudad Minera

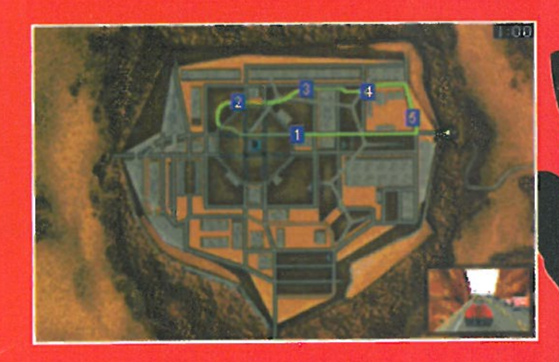
Ranking mínimo: 15

Número de Peatones: 470

Longitud: 1.56 Millas (2.51 Km.)

Vueltas: 8





En la ventana "Ver Información" –"View Info"–, se puede leer que este circuito es muy exigente, pero si tienes cuidado, no deberías tener demasiadas dificultades.

PC 1: Cárgate al Juez de carrera y sigue el camino. Para conseguir tiempo, estrella los demás coches contra los muros. Para lograr la máxima carnicería y bonificaciones, derrapa de lado en los cruces, antes de llegar al Punto de Control 1.

PC 2: Gira a la izquierda dentro de la pirámide para coger bonos; a continuación sigue las flechas, prestando atención a los policías. Hay una larga curva fuera, así que coloca el coche correctamente para pasar por el siguiente Punto de Control.

PC 3: Acelera por el túnel. Cambia a la derecha cuando salgas para atropellar a los peatones y pasa el Punto de Control que verás fácilmente. ¡Cuidado con el poli! Empiezan a ser más duros y persistentes a estas alturas del juego. Realmente no quieren que ganes.

PC 4: Recorre el siguiente túnel despacio. Apunta el coche hacia la rampa –o gira a la derecha para una carnicería de masas–. El Punto de Control se encuentra justo arriba de la rampa.

PC 5: Vuela sobre los tejados hasta que aterrices en la carretera, cual pájaro. Gira a la derecha para pasar por el último Punto de Control. No te ha resultado difícil, ¿verdad? Existen muchísimos secretos en este circuito, así que agudiza tu ingenio.

En la zona edificada al Oeste del mapa hay una barrera colocada contra dos edificios. Detrás de una de las barreras cercanas encontrarás una rampa que conduce hacia arriba. Tómala a una velocidad apropiada –70 Mph aproximadamente– para aterrizar sobre el tejado y conseguir muchos objetos que te ayudarán en tu viaje.



NIVEL 32

Locura de Rampas

Tipo: Reproc. de Océano Ácido

Ranking mínimo: 12

Número de Peatones: 281

Longitud: 0.95 Millas (1.52 Km.)

Vueltas: 15





¿15 vueltas? ¡ESTÁS bromeando...!

PC 1: Déjate los neumáticos en el asfalto al tomar la salida antes que termine la cuenta atrás para escapar de la multitud –cárgate al Juez de carrera para recuperar la multa–. Atraviesa el tramo estrecho en primer lugar antes que los demás, o de otro modo las cosas se pondrán muy difíciles enseguida... Toma la rampa y pasa por encima de la barrera. Descarga duro sobre tus oponentes cuando lleguen a campo abierto y consigue así tu tiempo extra. Sigue de frente y gira levemente hacia la derecha para alcanzar dos rampas más. Toma la segunda a poca velocidad para recoger los objetos que se encuentran sobre la barrera. Al otro lado de la barrera, gira rápidamente a la derecha y trata de evitar la atención del policía. Sigue la flecha y quédate a la izquierda del foso para llegar al Punto de Control.

PC 2: Toma la rampa a velocidad moderada apuntando ligeramente hacia la derecha para aterrizar sobre un tejado que contiene un montón de objetos que te reportarán importantes beneficios. Recógelos. Necesitarás todo el tiempo que puedas conseguir si vas a completar las 15 vueltas con las que cuenta el circuito –¡tío raro!–. Quédate a la izquierda a lo largo del siguiente foso –desciende al foso si te encuentras desesperado por desparramar carne– y usa el freno de mano para doblar a la derecha. Gana velocidad y toma la rampa para saltar de vuelta al lugar desde donde empezaste.

La verdad es que completar las 15 vueltas no será tan difícil ya que el circuito es muy corto. El principal problema son los oponentes que se quedan atascados en el estrecho pasillo antes de la primera rampa. Si esto ocurre, intenta empujarlos por la rampa y por encima de la barrera.

NIVEL 33

Sangre en las Azoteas

Tipo: Alrededores de la Ciudad

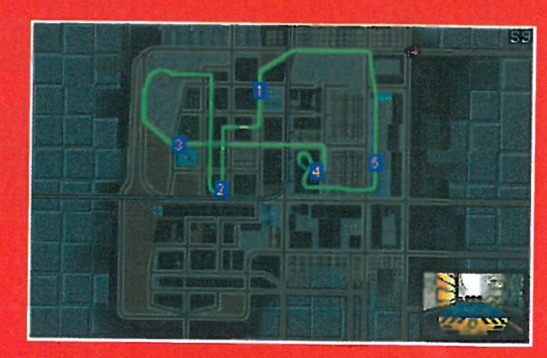
Ranking mínimo: 9

Número de Peatones: 544

Longitud: 4.4 Millas (7.08 Km.)

Vueltas: 10





A estas alturas deberías tener el coche de Otis o el de Pitbull. Usa uno de ellos ya que necesitarás de su blindaje y su potencia...

PC 1: Derrapa de lado en el primer cruce para cargarte el máximo de gente. En el siguiente cruce gira a la izquierda para llegar al Punto de Control.

PC 2: Conduce despacio y gira a la derecha sobre los tejados. Sigue de frente más rápido –70-80 Mph aproximadamente– para saltar. Gira a la izquierda para realizar dos saltos más. No demasiado rápido. Frena cuando aterrices, gira a la derecha para pasar por el Punto de Control.

PC 3: Gira a la derecha hasta que te encuentres mirando en sentido contrario. Cruza el puente. Cuando veas la rampa, apunta a los barriles rojos para recoger Freno de Mano Instantáneo. Sube y tira del freno arriba. Recoge las bonificaciones de la derecha antes de bajar. Una vez en el suelo, sigue por la esquina de la izquierda. Sigue recto brevemente antes de girar una vez más a la izquierda y pasar por el Punto de Control.

PC 4: Sigue la pista... Cuando llegues al tejado del hotel, conocerás a los súper-policías. Eliminarlos va a ser muy complicado, pero creo que merecerá la pena. Para ello tendrás que colocarte directamente detrás de su enorme APC y arrojarlo por el borde del edificio. Pero permanece en contacto con su parachoques trasero todo el tiempo hasta llegar abajo. Con eso debería destruirse. Si sólo le causa daños, chócale con los laterales y te quedarás con él automáticamente. Usa el mapa para regresar a las azoteas. Busca la rampa en el tejado del hotel y salta por ella. Sube el desnivel y acelera por el tejado. Pasa rápidamente por el Punto de Control mirando ligeramente hacia la derecha para aterrizar entre montones de objetos que puedes recoger.



NIVEL 34

Devastación en el Centro de la Ciudad

Tipo: Distrito Comercial de la Ciudad

Número de Peatones: 506

Longitud: 5.76 Millas (9.27 Km.)

Vueltas: 12





No necesitas ser un Einstein para darte cuenta que si lograste robar el Suppressor, a partir de este momento será lo que utilices...

PC 1: Acelera por el centro para destripar y obtener tiempo. Haz un trompo de 180 grados para volverte de cara contra el resto de los corredores. Cuidado con la policía. Consigue un montón de tiempo extra. Desaparece por la esquina de la derecha. Pisa otra vez a fondo, pero frena antes de estrellarte contra la Cosa de Hormigón (Concrete Thing™) y vira a la derecha.

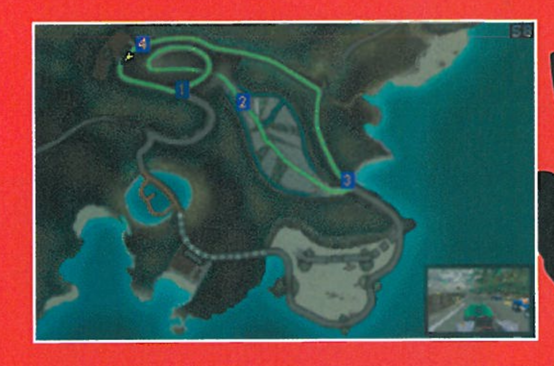
PC 2: No demasiado rápido. La carretera no es del todo recta y hay una mala curva a la derecha y al final. Tómala lentamente y entra en la recta despacio, listo para tomar el desvío a la izquierda y hacia el Punto de Control 2.

PC 3: No corras demasiado, hay una curva cerrada a la izquierda. Conduce por la zona de servicios para conseguir bonificaciones y matar a gente. Sigue la carretera y pasa por las curvas peraltadas a toda velocidad. Colócate en el centro para desparramar sesos. Cuando veas aproximarse el edificio grande, gira de golpe a la derecha.

PC 4: ¡Un glorioso tramo recto! Sólo recuerda frenar cuando la carretera que discurre por encima de ti comience a descender. Prepárate para virar bruscamente a la izquierda. Acelera en el tramo de tierra y sube la pendiente. Cuando llegues arriba, disminuye la velocidad para poder virar de golpe a la derecha. Pisa a fondo para pasar el Punto de Control 4, pero frena después de la puerta para tomar el desvío a la derecha. Gira a la izquierda cuando se te diga que regreses a la carretera –usa el mapa si te encuentras desorientado, la primera parte de la Vuelta 1 es un poco diferente de la primera parte de las otras vueltas–.

NIVEL 35





Playas de Sangre

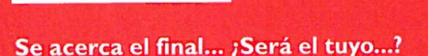
Tipo: Parque Nacional

Ranking mínimo: 3

Número de Peatones: 519

Longitud: 3.14 Millas (5.05 Km.)

Vueltas: 12



Se acerca el final... ¿Será el tuyo...?

PC 1: Al volver la primera esquina, arremete contra todo el que te estorbe y arrójalo por el precipicio a la izquierda. Sigue la carretera para llegar al Punto de Control.
PC 2: Sigue despacio, ya que el recorrido tiene curvas y no hay barreras en todas y cada una de ellas. Tras doblar a la izquierda, comenzarás a descender. Hay un montón de vacas al fondo, así que podrás hacer una pequeña barbacoa sobre la parrilla de tu coche... Vira a la izquierda y pasa los árboles –quédate a la derecha junto al precipicio para pillar a las vacas y recoger los objetos–. Dirígete hacia la derecha a través del hueco en la Gran Cosa del Bosque. Vira ligeramente a la derecha. Pasa bajo el arco y dirígete hacia la derecha del precipicio hacia el canal de agua y pasa el Punto de Control.
PC 3: Sube la cuesta y vira a la izquierda arriba. Sigue la carretera y colócate a la izquierda sobre la hierba para recoger bonos de tiempo. Sigue la carretera por encima de un pequeño salto, después ascendiendo una gran montaña hasta alcanzar el Punto de Control –gira a la derecha después del Punto de Control para destrozar una gasolinera y conseguir unos cuantos objetos. Destroza también los árboles si eres un tío violento–.



NIVEL 36





Cortinas de Carne

Ranking mínimo: 1

Tipo: Parque Nacional

Número de Peatones/Ganado: 260

Longitud: 2.78 Millas (4.47 Km.)

Vueltas: 15

Ahora sí que parece que llegas, ¿o no?

PC 1: Conduce por la derecha durante el descenso para tomar una rampa de salto. Si entras a la velocidad apropiada y giras un poco a la derecha aterrizarás sobre una estrecha plataforma sobre la que encontrarás unos diez objetos. Tranquilo. Déjate caer a la carretera y rueda despacio para atropellar a todas las vacas. Gira a la derecha entre los árboles donde se indica. Sigue la serie de curvas hasta alcanzar el Punto de Control.
PC 2: Colócate a la derecha... Ahora retrocede sobre tus pasos, así que llévate por delante cualquier vaca que te perdieras antes –no debes desperdiciar nada de lo que hay en este nivel–. Despacio por el desnivel y gira a la izquierda al llegar a la gran manada de vacas para ascender por el camino de tierra. Frena al llegar arriba para girar a la derecha. Déjate caer desde la repisa para pasar por el Punto de Control. Ahora puedes conducir por el tramo a tu izquierda o déjate caer desde la siguiente plataforma. Destripa a todas las vacas que puedas, necesitarás el tiempo. Salta desde la siguiente repisa y acelera a tope para pasar el cruce volando y reincorporarte a la carrera.

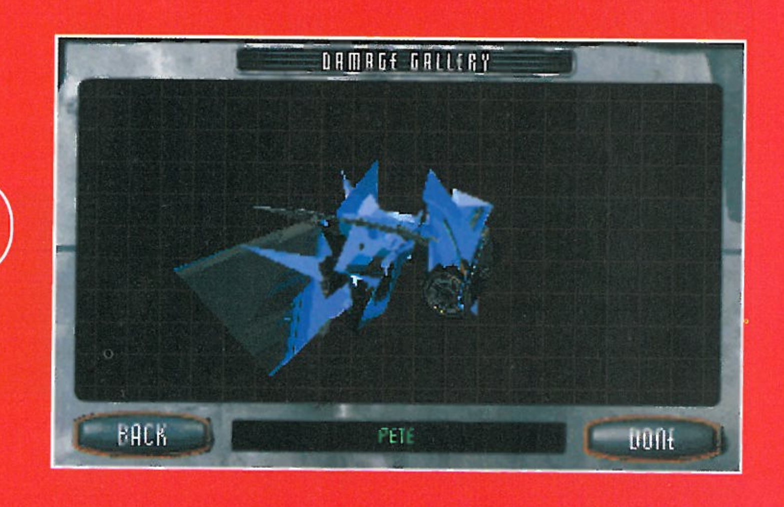
Si deseas ganar el torneo de manera "oficial", necesitarás completar los últimos cinco tramos: "Locura de Rampas", "Sangre en las Azoteas", "Devastación en el Centro de la Ciudad", "Playas de Sangre" y "Cortinas de Carne". Completa éstas y obtendrás la secuencia final. Después de esto, todos los 36 tramos estarán abiertos a ti, junto con cada uno de los coches –incluso aquellos que no puedes robar–. También puedes aumentar el Blindaje, Potencia y Capacidad Ofensiva en el nivel de "Trampas", lo cual hace que todo resulte algo más fácil...

Los coches

Consejos generales para destrozarlos:



Los motores de los coches constituyen su parte más débil. Algunos coches tienen un motor delantero –los más convencionales–, aunque otros lo llevan atrás, o en el medio –cualquiera de los buggies, por ejemplo–. Las colisiones con coches que tengan el motor delantero les causará más daño. Embestir por detrás a los coches con el motor en el medio y estrellarlos contra un muro, los destrozará aún más.



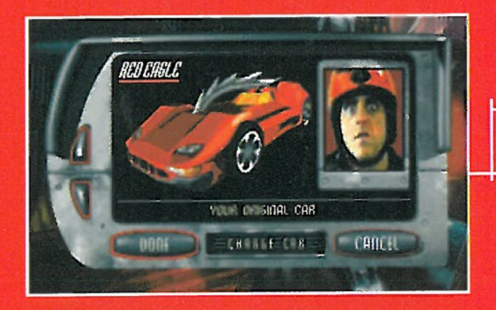
Cómo robar los coches

De la lista total de coches, existen nueve que se pueden robar. Si te encuentras por encima del ranking necesario para robar un coche y lo destrozas, tienes unas posibilidades de 50/50 para poder robarlo.

RANKING 89 Ó MENOS:
Vlad, ED-101, Mech Maniac
RANKING 55 Ó MENOS:
Screwie Lewie, Ivan El Bastardo
RANKING 38 Ó MENOS:
Psycho Pitbull, Otis P. Jivefunk
RANKING 21 Ó MENOS:
Don Dumpster
RANKING 9 Ó MENOS:
Suppressor

Coches estándar

Aquellos a los que el jugador tiene acceso normal.



MAX DAMAGE

El tipo: Max es el personaje que puedes escoger si eres de ese tipo de pilotos agresivos.
El coche: El Eagle es bastante rápido y dispone del blindaje más fuerte y la mayor capacidad ofensiva de los dos coches. Su velocidad máxima –sin súper turbo, etc.– es de unas 200 Mph (322 km/h).



DIE ANNA

La chica: Esta maravilla psicótica es la que puedes escoger si persigues una experiencia un poco más suave. Escoge a Anna si buscas más velocidad, o si eres un triste idiota enamorado.
El coche: El Hawk es muy rápido, pero tiene un blindaje más débil que el vehículo de Max. Su capacidad ofensiva resulta también un poco limitada. Su velocidad punta –excepto con extras– ronda las 250 Mph (402 Km/h).



FUERZAS ESPECIALES DE LA POLICÍA

Los tipos: Sólo te los encontrarás en un circuito. No tienen escrúpulos, son implacables y agresivos. Vencerles resulta un verdadero suplicio. Para más información, consulta la sección referente al circuito "Sangre en las Azoteas".
El coche: El Suppressor es lo último en máquinas de matar. Enorme, rápido y prácticamente indestructible.



MECH MANIAC

El tipo: Mech no es un conductor agresivo. Él prefiere salir disparado a toda velocidad, de modo que tendrás que perseguirle.
El coche: El Grungebuster es ligero como una pluma y rápido. La mejor forma de destruirlo es volcándolo sobre su techo, para después embestirlo repetidamente. No intentes usar este coche para eliminar a otros, es demasiado frágil.



DON DUMPSTER

El tipo: Don es grande, gordo y cabreado. Conduce de una forma extremadamente agresiva y se meterá contigo siempre y durante toda la carrera.
El coche: La única forma de destrozar el Plow es a base de largas y rápidas embestidas. Si lo conduces, no apliques mejoras al motor por encima del nivel 3 ya que la parte delantera se elevará del suelo. No resulta nada bueno.

Los coches



Coches estándar

IVÁN EL BASTARDO

El tipo: Iván sufre de resaca por ingestión de vodka, así que no te extrañe que esté de mal humor. Se trata de otro conductor agresivo con el objetivo de destrozarte tan rápido como pueda.
El coche: Es horrible. Un control ineficaz significa perder el control fácilmente. Deja a un lado el vodka si quieres conducirlo. Puedes eliminarle maniobrando mejor que él.



OTIS P. JIVEFUNK

El tipo: Otis, un tipo de los setenta, se siente muy orgulloso de su Caddy. Siempre te ignorará hasta que le arañes la pintura. Entonces se volverá loco.
El coche: El Caddy Fat Cat es un gran coche, es bastante rápido y muy fuerte. Para destrozar su potente blindaje, es necesario estrellarse con él a toda velocidad, o de frente.



PSYCHO PITBULL

El tipo: Psycho intentará acabar contigo a cualquier precio. Si ello significa lanzarte a un baño de ácido, lo hará.
El coche: El Towmeister es un vehículo pesado y fuertemente blindado. Para eliminarlo, necesitarás un coche duro. Para ello, será útil aumentar tu capacidad ofensiva. La ventaja de este coche consiste en su gran peso, con lo que raramente vuelca.



SCREW LEWIE

El tipo: Está loco, aunque no es tan agresivo como otros. Puede usar la velocidad de su coche para adelantar a cualquiera que pueda suponer una amenaza.
El coche: El Twister puede parecer enorme, pero su blindaje es bastante débil. Eso significa que su velocidad punta es muy alta para su tamaño. Sus grandes ruedas le permiten revolverse en un espacio reducido.



ED – 101

El tipo: ED es un androide pirado y deberás tratar con él como tal. Persigue a todos porque le falta un fusible.
El coche: El Tashita es pequeño y veloz. Posee una excelente capacidad de maniobra y buen agarre en las curvas. Su blindaje es delgado por lo que puede alcanzar altas velocidades. No quites el dedo del botón "Reparar" –"Repair"–...



VLAD

El tipo: Vlad es aficionado a presumir de velocidad con su coche modificado. Por esa razón, casi siempre se mete en líos –o con el techo planchado–. Aprovecha esta circunstancia.
El coche: El Annihilator es el coche más rápido que existe. Sin embargo, cualquier cosa desplazándose a más de 100 Mph, será imposible que doble una esquina, así que usa el freno a tope en las curvas.

Coches trucados

Se obtienen completando todas las carreras o siendo un tramposo asqueroso.



AGENTE NARANJA

El tipo: Agente Naranja (Orange Agent); reacciona igual que Otis P. Jivefunk; araña su pintura y enloquecerá sin detenerse ante nada hasta terminar contigo.
El coche: El Leadpumper parece muy sereno, pero se arruga fácilmente. Este vehículo, propiedad del ex agente del FBI, puede destrozarse mediante repetidas y fuertes embestidas.



LA POLICÍA

Los tipos: Si escuchas sirenas es que tienes problemas. Su táctica favorita consiste en embestir a toda velocidad, normalmente contra una pared.
El coche: No se te ocurra intentar cargarte a un poli, a no ser que conduzcas el coche de Otis o el de Pitbull. Si quieres divertirte, arremete contra un poli en la Modalidad Pinball.



AUTOSCUM Y EL ROAD BRATT

Los tipos: Los AutoScum tienen muchos coches, todos son todoterrenos blindados. Son conductores agresivos, pegan duro y son rápidos.
El coche: El Bratt (Mocoso) es pequeño y frágil, pero es muy rápido. Se puede eliminar fácilmente con sólo embestirle contra la pared a bastante velocidad.



AUTOSCUM Y EL STREET EATER

Los tipos: Los miembros de AutoScum que conducen un Street Eater –Traga Calles– son tan agresivos como los otros miembros.
El coche: El Street Eater es un buggy de dos plazas que también es bastante frágil, pero es muy, muy rápido. Machácalos embistiendo de frente o contra los muros.



ED HUNTER

El tipo: Ed se dedica a librar al mundo de los Comunistas, lo que ocurre es que para él, todos lo son. Ello significa que va a por todo el mundo, incluido tú.
El coche: El Hevy Impaler es grandote, fuerte y bastante rápido. No conseguirás casi nada con un meneo normal, tendrás que estrellarte violentamente contra él de frente y repetidas veces.

Los coches

Coches trucados



HEINZ FAUST

El tipo: Grande y loco. Y alemán. Y bastante dispuesto a pasarte por encima de la cabeza con tal de llegar a su meta.
El coche: El King Merc es el coche más pesado de todos y probablemente es el más duro de pelar –aparte del Suppressor–. Sólo con numerosas embestidas en un coche grande y rápido podrás vencerle. Finalmente.



FIRESTORM

El tipo: Firestorm es un ex trabajador químico que conduce de forma muy agresiva y maniaca. A veces permanece inmóvil al borde de la pista hasta que pasas... y en ese momento... ¡CRUNCH!
El coche: El Tanka es lento, pero posee un pesado blindaje. Aumenta tu capacidad ofensiva. Cuidado en las minas, ya que es capaz de taponar algunos túneles si se atasca.



LOS HERMANOS GRIMM

Los tipos: Los Grimm te perseguirán por toda la pista, sin reparar en su difunto residente.
El coche: El Stiffshifter es veloz y se agarra bien en las curvas. Sin embargo, su blindaje es bastante ligero. Si le embistes con la fuerza suficiente se deshará en trozos. Si le golpeas en el sitio oportuno, es posible que su ataúd comience a arder.



HAMMERHEAD

El tipo: Hammerhead –Cabeza de Martillo– es complicado de vencer, debido a que siempre se coloca en la mejor posición, de manera que cuando quieras volverte hacia él, ya se encuentra en otro lugar.
El coche: Proyecto X fue creado por el mismo Hammerhead. Es lento y pesado, terrible doblando esquinas, sin embargo posee una buena armadura. Pégale en el frontal y acelera fuerte para acabar con él.



HALFWIT HARRY

El tipo: Harry es más bruto que un arado. Casi siempre le verás viniendo directo hacia ti, sin importarle un moco su propia seguridad, ni la tuya.
El coche: El Lumberer está bien blindado, pero es lento. También es grande, lo cual hace de él un blanco fácil. Para eliminarle deberás arremeter varias veces.



KUTTER

El tipo: Kutter está dispuesto a dejarse eliminar, siempre y cuando le permitas eliminarte también. Si has aumentado tu blindaje, no te costará mucho.
El coche: El Countaslash parece estar fabricado en cartón mojado, será fácil aplastarle con unos cuantos choques bien colocados. De frente, como siempre, causará mayor daño.



WANDA LUST

La chica: Puede dar vueltas y vueltas alrededor de ti en su coche, y normalmente lo hará. De todos modos los nervios pronto podrán con ella y a menudo intentará eliminarte.
El coche: El Cullinwing es un deportivo forrado de cuchillas con una sorprendente matrícula que dice "I love U". Es rápido pero muy débil y tiende a doblarse después de una buena embestida.



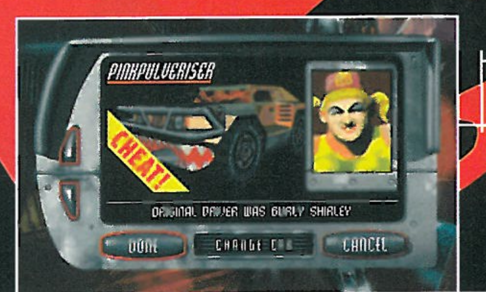
OK STIMPSON

El tipo: Parece estar siempre huyendo de alguien aunque él no hiciera nada... A menudo encuentra el momento para destripar a alguien.
El coche: El Fraud Broko parece sujeto a una suspensión de gelatina, por tanto es más bien inestable. Un buen golpe de lado puede volcarlo, permitiendo a los más sádicos destrozarlo y acabar con él.



AUTOSCUM Y EL RAZORBILL

El tipo: Otro miembro de AutoScum, agresivo y rápido como siempre.
El coche: Razorbill es un monoplaza, al contrario que el resto de los vehículos Scum que tienen dos plazas. Por esa razón es un poco más pequeño y más difícil de acertar, pero su blindaje es tan frágil como el de los demás.



BURLY SHIRLEY

La chica: Es la hermana de Harry y conduce igual que su hermano. A menudo la verás venir a toda velocidad hacia ti.
El coche: El Pinkpulveriser tiene un fuerte blindaje en la parte delantera y trasera, pero menos en los lados. Para destrozarlo, golpea los laterales.

Los coches

Coches trucados



STELLA STUNNA

La chica: Stella lleva conectada la cabeza a la batería de su coche para tener "energía extra".
El coche: El Electric Blue tiene una característica única, está construido con Rayo Electro-Bastard –consulta la sección Objetos Especiales–. Stella intentará robar tus víctimas conduciendo siempre cerca de ti. Afortunadamente, eliminarla es bastante fácil.



STIG O' SORE

El tipo: Biactol Boy se siente muy, muy orgulloso de su Buggy y hará todo lo que sea necesario para evitar que lo destroces con tus embestidas.
El coche: El Volkswerker está fuertemente blindado y es lento. Es igual que cualquier otro Escarabajo. Excepto por su gran cresta, por supuesto. Aplica los choques frontales de siempre. Cuando rueda a gran velocidad se tambalea y pierde el control fácilmente.



MADAM SCARLETT

La chica: Desde luego, no teme mostrar la velocidad que alcanza su Fearari, o utilizar los pinchos que lleva delante.
El coche: El Fearari es uno de los coches más rápidos del circuito –y parece tranquilo–, pero eso es por está hecho de papel de fumar. Un buen golpe en la parte delantera lo dejará hecho trizas.



VAL HELLA

La chica: Cree que ella es la reina del circuito y aplastará a aquel que diga lo contrario.
El coche: El Cleaver posee espigas en las ruedas, ideal para destripar peatones. Es rápido y ágil, capaz de describir curvas muy cerradas, pero lleva un blindaje ligero. Aprovecha esta debilidad en beneficio propio y cárgatelo.

Pisa a fondo, y limpia las calles de peatones por el método más expeditivo

Objetos especiales

1.- ¡Zombies/Peatones pegados al suelo!
30 Segundos.
Los peatones no pueden moverse.

2.- ¡Zombies/Peatones gigantes!
30 Segundos.
Peatones de doble tamaño.

3.- ¡Zombies/Peatones explosivos!
30 Segundos.
Esparcen bonificaciones al morir.

4.- ¡Hot Rod!
30 Segundos.
30 segundos de terror puro. ¡Pruébalo!

5.- ¡Turbo Zombies/Peatones!
30 Segundos.
¡Mierda! ¡Andando!

6.- ¡Invulnerabilidad!
30 Segundos.
No pierdas las bonificaciones obtenidas.

7.- ¡Reparaciones gratis!
60 Segundos.
Es un poco como tener padres ricos y comprensivos.

8.- ¡Reparaciones instantáneas!
Instantáneo –¡ya resulta suficientemente raro!–.
Todos los daños son reparados al momento y gratis.

9.- ¡Cronómetro congelado!/ ¡Cronómetro descongelado!
Instantáneo.
Congela y descongela el cronómetro.

10.- ¡Habilidad Submarina!
120 Segundos
Hace que el coche sea más estable cuando se encuentra bajo el agua.

11.- ¡Tiempo extra!
Instantáneo.
Cualquier cosa entre un segundo y un minuto.

12.- ¡Daños en la carrocería!
Instantáneo.
Hace exactamente lo que indica la lata...

13.- ¡Oponentes Congelados!
30 Segundos.
Todos los oponentes quedan instantáneamente congelados, dándote la oportunidad ideal para descerrajarlos.

14.- ¡Policía Congelada!
30 Segundos.
Quedan paralizados. Venganza sangrienta.

15.- ¡Turbo Oponentes!
30 Segundos.
Todos tus oponentes recibirán el súper turbo excepto tú.

16.- ¡Turbo Policía!
30 Segundos.
Súper velocidad para la policía.

17.- ¡Gravedad Lunar!
30 Segundos.
Escasa gravedad. Grandes saltos.

18.- ¡Modalidad Pinball!
30 Segundos.
Tu coche rebotará con todo, infligiendo graves daños y un violento chorro de apelativos.

19.- ¡Escala Muros!
30 Segundos.
"Ruedas adherentes". Podrás escalar paredes verticales como una araña.

20.- ¡Rebota Rebota!
30 Segundos.
Tu coche saldrá volando cada cierto tiempo.

21.- ¡Suspensión de gelatina!
30 Segundos.
No intentes girar en un desvío, acabarás boca abajo.

22.- Zombies/Peatones sobre el mapa
Toda la carrera.
Útil si quieres matar a todos

23.- Rayo Electro-Bastard para Zombie/Peatón
30 Segundos.
Un rayo de alto voltaje se dispara desde tu coche en busca de cualquier peatón por las cercanías.

24.- ¡Grasa en los Neumáticos!
30 Segundos.
No tendrás agarre, ni aceleración. Pero podrás escribir tu nombre sobre el asfalto.

25.- ¡Maximizador de Daños Acme!
30 Segundos.
Incrementa los daños infringidos sobre todos los coches –incluido el tuyo–.

26.- ¡Freno de Mano Instantáneo!
30 Segundos.
Verdaderamente instantáneo. También provoca el asombroso efecto secundario de hacer que Max y Anna vomiten sobre la Prat-Cam –Cámara Primer Plano–.

27.- ¡Turbo!
30 Segundos.
Incrementa la aceleración y velocidad punta en 50%.

28.- ¡Mega Turbo!
30 Segundos.
Incrementa la aceleración y velocidad punta en 100%. No se te ocurra virar en un desvío.

29.- Zombies/Peatones Ciegos
30 Segundos.
No podrán verte. Haz sonar el claxon y observa cómo se lo hacen en los pantalones.

30.- ¡Zombie/Peatón Resurrección!
Instantáneo.
Reemplaza a todos los peatones muertos por otros vivos.

31.- 5 Cupones de Recuperación Gratis
Toda la carrera.
Te permitirá recuperar tu coche 5 veces gratis.

32.- ¡Coche de Puro Granito!
30 Segundos.
Coche muy fuerte, indestructible. Diversión para todos.

33.- ¡Suspensión de Piedra!
30 Segundos.
Te permitirá tomar curvas muy cerradas a velocidades vertiginosas.

34.- ¡¡¡Drogas!!!
5 Segundos.
Bleeeurgh...

35.- ¡Neumáticos Adher-o-máticos!
30 Segundos.
Excelente agarre en las curvas, pero con tendencia a volcar si se fuerza demasiado...

36.- ¡Cosecha de Zombies/Peatones!
30 Segundos.
Es como si alguien hubiera cubierto el frontal de tu coche con súper adhesivo.

37.- ¡Cadáveres del Vesubio!
120 Segundos.
Todos los cadáveres erupcionan.

38.- ¡Gravedad de Júpiter!
30 Segundos.
Incrementa la gravedad. Mucho.

No se vayan todavía... aún hay más

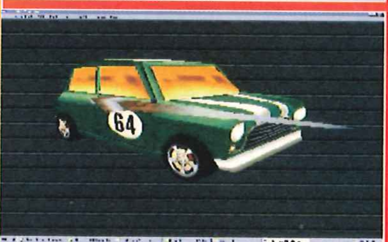
Pero, ¿quién dijo que había acabado la masacre? El alegre crujir de huesos y rechinar de dientes no llega a su fin con la extensa guía de «Carmageddon» que os acabamos de ofrecer. Al contrario, es sólo el comienzo de la diversión. Embutíos en el mono de piloto carnicero y montad en vuestros vehículos. Por delante os espera el camino hacia el infierno que, además de buenas intenciones, está asfaltado de restos de peatón.

¡Tramposos asquerosos!

Pulsa "L" durante el juego para obtener una pantalla de coordenadas y cuentakilómetros –millas–. Pulsando "Z" durante unos segundos –o cualquier otra tecla que tengas asignada a "Hacer Ruedas"– sobre la línea de salida, te permitirá salir antes del final de la cuenta atrás, pero serás multado con 1.000 créditos. Puedes recuperarlos si matas al Juez de carrera.
Escribe uno de estos códigos despacio y con cuidado –si lo escribes demasiado rápido no quedará registrado– para obtener diferentes efectos:

Mucho Dinero:
GIVEMELARD
Peatones Pegados al Suelo:
SPAMSPAMSPAMSPAM
Peatones Gigantes:
SMALLUDDERS
Peatones Explosivos:
SUPERHOOPS
Hot Rod:
IGLOOFUN
Turbo Peatones:
FUNNYJAM
Gravedad Lunar:
IHAVESOMESPAM
Modalidad Pinball:
MOOSEONTHELOOSE
¡Rebota Rebota!:
CHICKENFODDER
Suspensión de Gelatina:
BUYOURNEXTGAME
Peatones sobre el Mapa:
ILOVENOBBY
Rayo Electro-Bastard para Peatones:
RUSSFORMARIO
Peatones Ciegos:
HAMSTERSEX
Peatones Resucitados:
NAUGHTYTORTY
Drogas:
INTHELOFT
Neumáticos Aher-o-máticos:
BOYSFROMTHEBUSH
Cosecha de Peatones:
TRAMSARESUPER
Cadáveres del Vesubio:
ISLANDRULES
Gravedad de Júpiter:
RABBITDREAMER







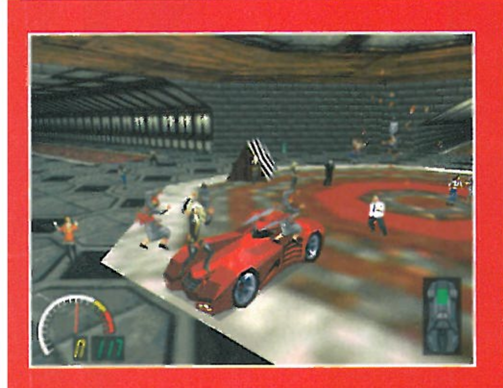


STAINLESS SOFTWARE/SCI
Disponible: PC CD
DISCO DE DATOS

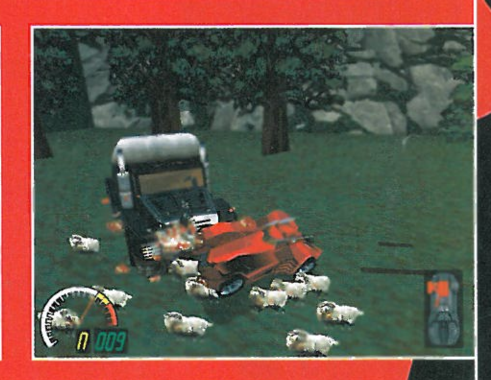
Era de esperar. Un añadido como el «Splat Pack» era algo lógico para un título como «Carmageddon», que se puede considerar como uno de esos programas que siempre se prestán a "algo más". Sin embargo, tampoco se puede tomar el «Splat Pack» como un simple disco de datos, ya que las novedades afectan seriamente al contenido del juego en sí.

MÁS Y MÁS

Manos al volante de nuevo, el «Carmageddon Splat Pack» hace gala de un considerable aumento cuantitativo en lo referente a circuitos. Con cuatro nuevos mundos como base, el juego incluye dieciocho –ahí es nada– recorridos totalmente originales que nos trasladan desde la atmósfera urbana del título original a ambientes tan originales como castillos medievales, plagados de caballeros de reluciente armadura y, si somos lo bastante malvados –y







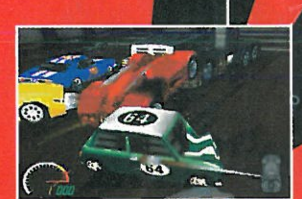
habilidosos– como para llegar hasta allí, se nos invitará a pasear por el mismísimo Averno, donde descubriremos a Lucifer pegado a un PC y dando caña a su juego favorito –imaginad cuál puede ser–.
Pero SCi no se ha detenido ahí. Los circuitos no son las únicas novedades, y eso que el tema afecta incluso al juego en red, en el que aquellos usuarios que puedan disfrutar de esta opción encontrarán plena satisfacción en recorridos como el "Figure of 8", una auténtica barbaridad de destrucción y choques en cadena.
Pues bien, además de los circuitos también los vehículos varían considerablemente en el "Splat Pack". Los dos coches originales han sufrido modificaciones sustanciales, pasando ahora a conocerse como el Red Eagle 2 y el Hawk Deluxe. Más veloces, maniobrables y con mejoras en cuanto al nivel de física, lo que aumenta la diversión y el realismo.
Con todo esto, podría bastar para considerar al «Splat Pack» como el disco perfecto para llevar «Carmageddon» al límite de la diversión. Circuitos, coches, personajes –incluyendo carneros, jabalíes, presos, alguna integrante de las Spice Girls...–, pero... ¿qué nos falta? Por supuesto, rivales.
Los vehículos enemigos no se han quedado en el olvido, y encontraremos pilotos y coches aún más inteligentes, salvajes y originales que los que ya se incluyen en el juego original.
Nada, como se puede comprobar, se ha dejado al azar con el desarrollo de «Splat Pack».

MÁS COMPLETO, IMPOSIBLE

Cuantitativa, y cualitativamente, «Splat Pack» supone un empujón considerable a la diversión y adicción que ya ofrecía «Carmageddon». Y pese a la enorme polémica desatada últimamente por su supuesta "violencia alienante" (bien, a estas alturas los usuarios de videojuegos no nos vamos a escandalizar por esta moda cíclica que, de vez en cuando, ataca a los "espíritus puros" de este país), no va a hacer sino conseguir que el título se venda aún más, para horror de aquellos que piensan que esto de los juegos no es más que un invento del Maligno.

Y, para no dejar ningún nudo sin atar, SCi, además de todo lo que incluye «Splat Pack» como mejora que supone de «Carmageddon», incluye en el mismo paquete los patches necesarios para tarjetas 3Dfx, con lo que la calidad visual llega a un nivel realmente elevado, para poner así la guinda a un pastel sumamente apetitoso. En definitiva, si os gustó el juego original, el «Splat Pack» os entusiasmará. Si no lo conocíais, ésta es la ocasión perfecta para disfrutar de un título lo divertido como pocos. Y si pertenecéis a ese sector que cree que sólo con mirar la caja ya se está pecando, entonces no sabemos que hacéis leyendo una revista dedicada a los videojuegos.

F.D.L.







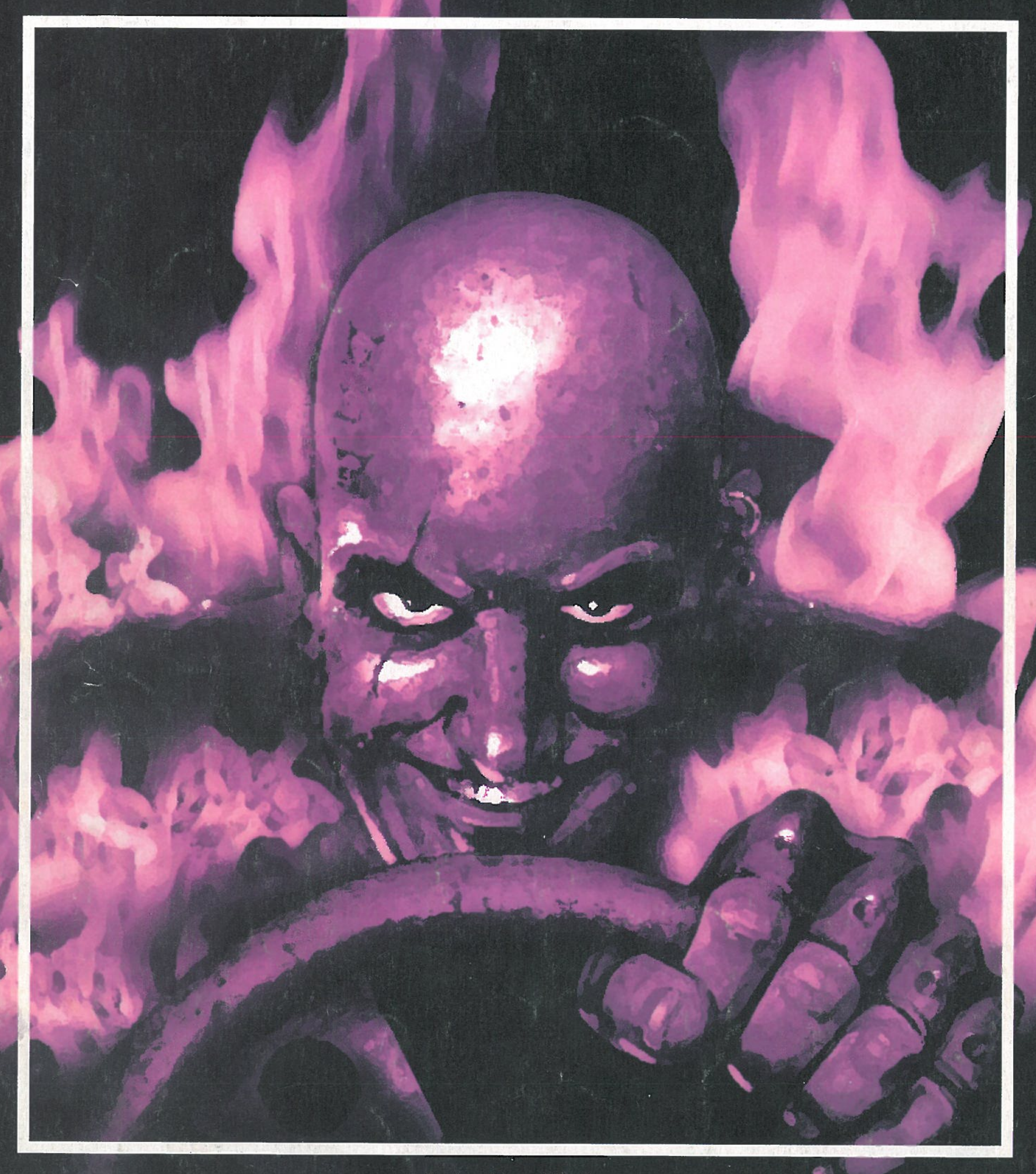




88



MICRO manía



Redacción y Diseño:
Equipo Micromanía
Edita:
HOBBY PRESS, S.A.